PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS Vita • PSP • DSi • 3DS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

Nº 246

HOBBY CONSOLAS

→ A FONDO

RESIDENT EVIL 6

¡Desmenuzamos toda la información!

SORTEO 2 Wii +20 JUEGOS

¡EXCLUSIVA!

Darksiders II

¡ASÍ SE JUEGA CON LA MUERTE!

→ INFORME ESPECIAL

SE ACERCA LA NUEVA GENERACIÓN

Descubre lo que harán las próximas consolas

→ ¡YA ESTÁ AQUÍ!

PS VITA: ¡A EXAMEN!

- Precios, opciones, conectividad...
- 10 juegos analizados

→ SUPLEMENTO GRATIS

2 GUÍAS COMPLETAS

- Final Fantasy XIII-2
- Resident Evil Revelations

HOBBY GUÍAS & TRUCOS

Final Fantasy XIII-2

Resident Evil Revelations



THE LAST STORY™
La última fantasía de Hironobu Sakaguchi
"El RPG más virtuoso y mejor ambientado de Wii. Jugarlo ya se convierte en un honor".
Hobby Consolas. 9,3/10
16
www.pegi.info
Nintendo
Wii
Una ciudad viva
Partida online con hasta 6 jugadores
Innovador sistema de combate
Conviértete en Zael, un joven mercenario cuyo sueño es llegar a ser caballero. Para triunfar tendrás que equiparte con las armas más poderosas y la mejor armadura personalizada a tu gusto. ¡No te precipites al combate! Protege a tus aliados hechiceros, utiliza el entorno para frenar a tus enemigos y aprende cómo acercarte sigilosamente en el momento idóneo. Demuestra tu valentía online contra otros cinco jugadores o crea tu propio equipo cooperativo.
Pack Edición Limitada
Videojuego
Caja metálica
CD Audio
Libro de arte
* Hasta 3.000 unidades.
** Videojuego también disponible por separado.
www.laststory.es

EDITORIAL



MANUEL DEL CAMPO

PS Vita contra la crisis

No es el título de una película de 007, pero podría. PS Vita, la flamante nueva portátil de Sony, acaba de aterrizar en España, y lo hace en medio de la peor crisis económica de la historia moderna. Una crisis que, para colmo, algunos vaticinan que aún no ha tocado fondo... En la joven historia de las consolas, ninguna máquina se había enfrentado en su lanzamiento a unas condiciones tan adversas.

Ahora bien, no esperéis que en Hobby Consolas nos pongamos a llorar y lamentarnos. Entiendo que algunos penséis que no es el momento de ningún desembolso extra. Para otros puede que sencillamente sea imposible. Pero desde aquí os animamos a que sigáis manteniendo la ilusión por los videojuegos, y la llegada de una nueva consola, sea en las condiciones que sea, siempre es una buena noticia. Y esta portátil, como ocurrió en su momento con 3DS, tiene argumentos de sobra para conquistar a cualquier jugón. Por eso le deseamos toda la suerte del mundo. Y, para abrir boca, os ofrecemos los análisis de sus 10 mejores juegos y un completo reportaje con todo lo que debéis saber sobre ella.

Por otro lado, el panorama está de lo más caliente. Un espectacular trailer de *Resident Evil 6* - que tiene poco que ver con la vuelta a los orígenes de la saga de la que hablaba Capcom- se une al de *GTA V* como las dos cartas de presentación de más impacto en los últimos tiempos. Y entre ellos, nuestro juego de portada, *Darksiders II*, irrumpe con la fuerza del éxito de la primera parte. Lo que os decía, que la ilusión no nos la quite nade.



Síguenos en **HobbyNews.es**

Toda la actualidad de los videojuegos: Noticias, vídeos, reportajes... ¡y sigue los blogs de la redacción de Hobby!

www.hobbynews.es

Síguenos en **facebook**

házte fan en nuestra página:

www.facebook.com/hobbyconsolas

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector

¡Y dale con la next gen! Que no, que yo todavía no quiero dar el salto a la nueva generación de consolas. Echo un vistazo a la lista de juegos que vienen para las consolas actuales y no veo la necesidad: *GTA V, Resident Evil 6, Halo 4, The Last of Us, Mass Effect 3, Bioshock Infinite*... ¡Anda que no quedan horas de diversión!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe

Ono Wins. A estas alturas, puedo decir que he entrevistado a casi todos "los grandes" de la industria. Y aun así, me conmueve cada vez que alguno de ellos se entusiasma con su trabajo. El último ha sido Yoshinori Ono, el productor de *Street Fighter X Tekken*, un auténtico "showman" que además tiene un talento desbordante.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección

Avatares 2.0. He aquí el "mini-yo" que me he creado para *Reality Fighters*, gracias a la cámara y las posibilidades de realidad aumentada de PS Vita. El juego no ha sido para tanto al final, pero abre la puerta a una nueva generación de juegos que podrían aprovechar más a fondo esta tecnología. Estoy desando ver lo que vendrá...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno lo malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 246. MARZO 2012



PÁGINA 38 REPORTAJE

¡Ya lo hemos jugado! DARKSIDERS II

Acompañamos a Muerte, el segundo jinete del Apocalipsis, durante las primeras horas de esta gran aventura.



PÁGINA 44 PREESTRENO

Empieza el combate STREET FIGHTER X TEKKEN

Las dos sagas más prestigiosas de la lucha se encuentran... en el ring. ¡No os perdáis el combate del siglo!



PÁGINA 52 REPORTAJE

PÁGINA 110 PREESTRENO

Vuelve el terror LOS NUEVOS RESIDENT EVIL

Reportaje con todos los datos de Resident Evil 6 y preestreno de Operation Raccoon City.



PÁGINA 48 REPORTAJE

Lanzamiento de PS VITA

Los packs, el precio y todos los detalles sobre la nueva consola de Sony.



PÁGINA 58 NOVEDAD

A fondo con UNCHARTED EL ABISMO DE ORO

Así es el primer gran juego de PS Vita. No os perdáis nuestro análisis exhaustivo.

TODOS LOS JUEGOS



LOS MEJORES JUEGOS BASADOS EN LIBROS

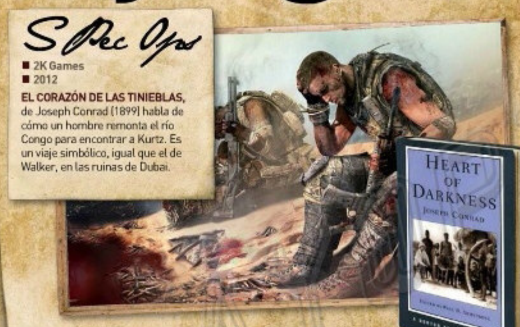
La literatura inspira a los videojuegos

El hecho de que un juego esté basado en una película, no nos garantiza que vaya a ser bueno. Pero, ¿qué pasa con los títulos que se han basado directamente en un libro? Aquí os damos unos cuantos ejemplos de calidad probada. Tanto los juegos, como las obras en las que se inspiran.

Spec Ops

- 2K Games
- 2012

EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS, de Joseph Conrad (1899) habla de cómo un hombre remonta el río Congo para encontrar a Kurtz. Es un viaje simbólico, igual que el de Walker, en las ruinas de Dubai.



Alice Madness Returns

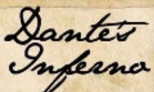
- Electronic Arts
- 2011

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS, de Lewis Carroll, se publicó en 1865. En la historia original los personajes son más oscuros que en la peli de Disney, pero no tanto como en el juego de American McGee.

Castlevania Lords of Shadow

- Konami
- 2010

DRÁCULA, la obra maestra de Bram Stoker (1897) ha servido de base a innumerables juegos, pero ninguno le ha sacado tanto partido como esta saga, que muestra con detalle el castillo de Vlad en los Cárpatos.



Dante's Inferno

- Electronic Arts
- 2010

LA DIVINA COMEDIA, de Dante reflejaba un descenso a los infiernos con la mentalidad de 1304. El juego respeta los distintos círculos de la novela, y convierte al escritor en un cruzado, dispuesto a combatir por su amada Beatrice.





Darksiders II

- THQ
- 2012

EN LA BIBLIA, en el Evangelio de San Juan, se encuentra el libro del Apocalipsis, que trata sobre el final de los tiempos. Uno de los cuatro jinetes que preconizan esta catástrofe es Guerra (que aparecía en el primer juego) y el segundo es Muerte, al que podréis conocer mejor en nuestro reportaje de este mes.

EL SENSOR

MOLA

→ **Que en Asura´s Wrath mezclen esas batallas tipo Dragon Ball Z con música clásica. ¡Así da gusto ponerse a pelear!**
Nosotros iríamos más allá. ¿Por qué no unas peleas tipo Dragon Ball Z con autores de música clásica. Aquí tenéis el duelo Mozart vs Beethoven. ¡Qué reñido!

→ **Que me produzca más satisfacción hartarme a dar escopetazos en *Resident Evil* que haberme echado novia y sacado una carrera juntos.**
No será que te pasas el día pegado a Jill Valentine y Ada Wong, ¿eh? Que, por muy virtuales que sean, las comparaciones pueden ser odiosas...

→ **Que los rumores de una nueva Xbox suban y Microsoft no niegue nada. ¿Qué sorpresita nos traerán?**
No, si ellos escurren el bulto. Pero otra cosa es que la gente crea que no tienen nada que ocultar a estas alturas...

→ **Poder escribir el Mola/No Mola en el muro de Facebook.**
Lo hemos hecho para eliminar los muros que nos separan... por paradójico que parezca.

→ **Mogu, de *Final Fantasy XIII-2* y su grito "kupo-kupo-oo, kupo-kupoooo".**
Es que no les "kupo" más espacio en el disco para grabarle otros diálogos.

→ **Que, en Canarias, Hobby Consolas cuesta π .**
¡No nos habíamos dado cuenta! Una pena que no la podáis comprar al precio del número áureo, pero la vida está cara...

→ **¡Que los Locust de *Gears of War* se parezcan a Eddie, la mascota del grupo Iron Maiden.**
Bueno, se parece un poquito, pero en mala leche andan parejos.

NO MOLA

→ **Que, con tantos juegos como hay para PS Vita, después vaya a elegir uno repentinamente y me suceda como a la amiga Remedios Cervantes.**
Bueno, en este caso la situación tendría "remedios": vuelves a la tienda y lo cambias. Por cierto: ¡el azúcar!



→ **Que, cuando vas a coger el Osprey en *Call of Duty*, llegue el típico tonto y te mate. Te quedas con cara de *____***
A lo que le sigue una cara de X(y gritos de OMG y WTF.

→ **Que ya no hagan *Final Fantasy* como los de antes. Pese a los increíbles gráficos de los actuales, los de PS One son juegos superiores.**
Eso, y además sus personajes visten cada vez más raro. Con lo elegante que era Squall...

→ **Que no salga un juego de Justin Bieber. ¡Que vivan los beliebers!**
Te has confundido, la redacción de la revista e*Girl está al lado, pero no es esta.

→ **Que la edición especial de *Max Payne 3* cueste 107 euros. ¡A ese precio no la puede conseguir cualquiera!**
Debe de ser por eso que la llaman "especial", ¿no?

→ **¡Que *Halo 4* salga en diciembre! ¡Quiero jugármelo antes del Apocalipsis!**
El Apocalipsis empezará como el juego no esté a la altura del "hype" que está desatando entre los fans de la saga...



→ **Que a mi hija de dieciocho meses le guste y tenga más vicio que yo a *Call of Duty*.**
Es que hoy día te nacen con un pad bajo el brazo.

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



La imagen

¿Quién nos amcnaza?

"No hope left", no hay esperanza, fue el lema de una campaña viral que saltó a internet en febrero y aparecía en fotos de lugares tan dispares como Serbia, China o Tokio. ¿Qué estaba ocurriendo? Para despejar la incógnita tuvimos que esperar a que Capcom mostrase el primer tráiler de *Resident Evil 6*: detrás de los graffiti se supone que estaba el grupo bioterrorista que la liará parda. ¿Que no hay esperanza? ¡Dejadnos el juego y ya veréis!

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

El lanzamiento inminente de PS Vita y juegos como *Final Fantasy XIII-2* y *Metal Gear Solid Collection HD* han sido los temas más recurrentes en nuestro perfil. Así opinan nuestros lectores más activos:

Final Fantasy XIII-2



Israel Santiago

"Tras 16 horas en *FF XIII-2* a mí me esta gustando bastante, mucho menos lineal que el anterior y combates más dinámicos."

Roberto García

"Parece ser que no habrá *Final Fantasy XIII-3*, sino que la historia continuará a base de DLC. Nada nuevo bajo el sol."



Angel Martínez

"A mi me parece fatal un *Final Fantasy* sin invocaciones y sobre todo sin Shiva, que es la que me mola jajaja"



Draco Arduengo

"Las carreras de chocobos y las tragaperras tampoco son para tirar cohetes..."

El mejor final

Félix Sánchez

"Black Ops mola la trama, de hecho me ha gustado mas que los MW pero ser el nº 1..."



Francesc Pau Tribo

"A mi me tocó la fibra el del *Red Dead Redemption*... por suerte con el hijo de John Marston reclamé mi venganza, JAJAJAJA"



Jaime Ballester

"El final del *Black Ops* es la XXX!!! Pero prefiero el del *Uncharted 2*, que me emocioné y todo."



Carlos Beiras

"El mejor final es y será el *Metal Gear Solid*. No entiendo lo del *COD* que son algo sosos y muy cortos y del *Resident Evil 4* mejor no digo nada"

Probar PS Vita

Lmi No Hibi

"Después de esperar media hora para probar PS Vita, resulta que 2 niños tiran la Vita contra la peana y la dejan con la pantalla rota."

Jesús Caballero

"Siiii tuve PS Vita en mis manos!!!! Menuda maquina, no veo la hora de tenerla ya en casa!!!"





Álvaro San Juan

"He probado PS VITA Y ES INCREÍBLE!!!"



Javier Ayuso

"He preguntado a algunas tiendas de mi ciudad y dicen que no pondrán ninguna de prueba hasta que no se venda."

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es.

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

LA POLÉMICA

¿Os gusta el enfoque que va a tomar Resident Evil 6?





Sí



David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Juzgar un libro por la portada

A mí con *Resident Evil 6* me pasa lo mismo que con *God of War IV*... que no lo he jugado. Me gusta que continúe la línea del cuarto (uno de los mejores de la saga, también estaba centrado en la acción). Por no hablar del aspecto "endurecido" de Leon o la vuelta a los zombis y los entornos urbanos, como Hong Kong. Si Capcom ha dicho que será "el más impresionante de la saga", "una gran evolución", y que hay más de 600 personas trabajando en él, por algo será. Pero no puedo criticar por un tráiler.



No

Borja Abadie
Colaborador de Hobby Consolas

Estoy hasta las... pistolas

Pues a mí me pasa como con *Resident Evil 5*... que no me interesa seguir cepillándome zombis sin más, como si estuviera en *Dead Rising*. En esta generación vivimos una constante transformación del estilo de antiguas sagas en clones de *Gears of War*. Cambiamos la infiltración de *Metal Gear* por acción a espadazos o la supervivencia de Resident por disparos a lo loco. Ya solo falta que Mario use coberturas para esquivar a Bowser o que en *Gran Turismo* tuneemos el coche con armas.



SUBEN

→ **EL COMANDANTE SHEPARD,** ya que Bioware ha advertido que guardemos nuestras partidas al acabar *Mass Effect 3* "por si acaso".

→ **LOS REMAKES PARA iOS** de juegos clásicos de consola. A *GTA III* le sigue este mes *Soul Calibur*... para jugar en cualquier parte en nuestro iPhone e iPad.

→ **DOUBLE FINE,** el equipo de Tim Schaffer, que ha conseguido, más de un millón de dólares para financiar una nueva aventura gráfica.

→ **CALL OF DUTY BLACK OPS** ha sido elegido por el libro Guinness como mejor final en un videojuego. ¡Zombis!

BAJAN

→ **KILLZONE HD,** el "remake" del primer juego que iba a aparecer en PSN, ha sido retrasado de forma indefinida.

→ **LOS DESPIDOS** que afectan a compañías como THQ o los estudios de desarrollo de Electronic Arts Vancouver.

→ **LA SALIDA DE DAVID JAFFE** de Eat, Sleep, Play, el estudio con el que ha desarrollado el nuevo *Twisted Metal* para PlayStation 3.

→ **LOS RETRASOS** de *Metro Last Light* al primer trimestre de 2013, y *Spec Ops The Line* hasta el próximo verano.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Shigeru Miyamoto
Creador de Mario, Zelda, Pikmin, Donkey Kong...

"Paso más tiempo buscando nuevas ideas que trabajando con mis equipos de desarrollo."



Tim Schaffer
Fundador de Double Fine

"Las compañías no quieren lanzar nuevas franquicias. Les da miedo. Y eso es lo que hacemos en Double Fine"



Shuei Yoshida
Director de Sony Worldwide Studios.

"Estaba jugando a *Demon´s Souls* y pensé, este juego es muy malo, y lo ignoré."

LOS MÁS VENDIDOS

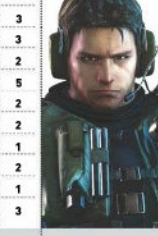
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE ENERO — DATOS CEDIDOS POR GAME



POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty Modern W. 3	(PS3)	1	3
2	FIFA 12.	(PS3)	4	3
3	Just Dance 3	(Wii)	5	2
4	Pro Evolution Soccer 2012	(PS3)	8	5
5	Pro Evolution Soccer 2012	(PSP)	9	2
6	Mario Kart 7	(3DS)	6	2
7	Battlefield 3	(PS3)	-	1
8	Mario & Sonic JJ.OO.	(Wii)	7	2
9	Wii Party	(Wii)	-	1
10	Assassin´s Creed Rev.	(PS3)	2	3



Call of Duty Modern W. 3 No hay quien pueda con estos soldados modernos. Los jugones siguen enganchados a sus partidas online, más aún con los nuevos mapas disponibles, que mantienen a este título en lo más alto de las listas en España.

R. E. Revelations Parece que hay ganas de pasar un poco de miedo, porque lo nuevo de esta saga se ha aupado en lo más alto de la tabla en 3DS.

Por consolas

PS3
1 CoD Modern Warfare 3
2 Pro Evol. Soccer 2012
3 FIFA 12
4 Fallout New Vegas
5 Battlefield 3
6 Gran Turismo 5
7 Batman Arkham City
8 Uncharted 3
9 F1 2011
10 Assassin´s Creed Rev.

XBOX 360
1 CoD Modern Warfare 3
2 Gears of War 3
3 FIFA 12
4 Fallout New Vegas
5 Homefront
6 Battlefield 3
7 Kinect Sports 2
8 Pro Evol. Soccer 2012
9 NBA 2K12
10 Your Shape Fitness.

Wii
1 Planet 51
2 Just Dance 3
3 Wii Party
4 Pro Evol. Soccer 2012
5 Mario & Sonic JJ.OO.

NDS
1 Inazuma Eleven
2 Prof. Laytor y la..
3 Monster High
4 Dora y sus amigos.
5 Pokémon ed. blanca

PSP
1 Pro Evolution 2012
2 Gran Turismo
3 Sonic Rivals
4 God of War: Sparta
5 Tekken: Dark Resurre.

3DS
1 Resident Evil Revela.
2 Mario Kart 7
3 Super Mario 3D Land
4 Sonic Generations
5 Pro Evolution 2011 3D

EN OTROS PAÍSES

En Japón

1 Armored Core V PS3
2 Resident Evil: Revelations 3DS
3 Tales of Innocence R Vita
4 Mario Kart 7 3DS
5 Monster Hunter 3G 3DS
6 Armored Core V Xbox 360
7 Super Mario 3D Land 3DS
8 The Idolmaster: Gravure for You! Vol. 4 PS3
9 Rhythm Thief & The Emperor´s Treas. 3DS
10 Inazuma Eleven GO: Shine/Dark 3DS



Armored Core V. La fiebre por los "mechas" (los robots gigantes) parece que no tiene fin en el país nipón. Han entrado en la lista por la puerta grande directos al número 1 de la lista.

En EE.UU.

1 Final Fantasy XIII-2 PS3
2 Final Fantasy XIII-2 Xbox 360
3 Soul Calibur V PS3
4 Soul Calibur V Xbox 360
5 Metal Gear Solid HD Collection PS3
6 Call of Duty Modern Warfare 3 PS3
7 Just Dance 3 Wii
8 Mario Kart 7 3DS
9 Call of Duty Modern Warfare 3 Xbox 360
10 Zumba Fitness Wii

Final Fantasy XIII-2. ¡Menudo estreno el de Serah y compañía! Tienen tomadas los dos primeros puestos de la lista (en PS3 y Xbox 360) y parece que no tienen intención de bajarse.

En Gran Bretaña

1 Kingdoms of Amalur: Reckoning PS3, Xbox 360
2 Final Fantasy XIII-2 PS3, Xbox 360
3 The Darkness II PS3, Xbox 360
4 Metal Gear Solid HD Collection PS3
5 Fifa 12 PS3, Xbox 360
6 Battlefield 3 PS3, Xbox 360
7 Call of Duty Modern Warfare 3 PS3, Xbox 360
8 Assassin´s Creed Revelations PS3, Xbox 360
9 Skyrim PS3, Xbox 360
10 Mario & Sonic el los JJ.OO. London 2012 Wii

Kingdoms of Amalur: Reckoning. El año ha empezado muy fuerte para los juegos de rol. Tras el éxito de Skyrim se une ahora al del nuevo título de EA. Un auténtico juegazo.

La cifra

6.000.000



de **Batman: Arkham City** se han vendido todo el mundo, el 7º más vendido en USA durante 2011.

NOTICIAS

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

Belleza y horror en la guerra

Los creadores de Spec OPS: The Line nos guían en nuestra primera hora de partida, una misión convertida en pesadilla...

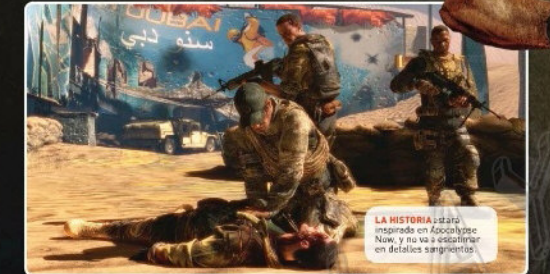
Seguro que se os quitan las ganas de visitar Dubái tras ver a qué va a quedar reducido en este juego: **un montón de escombros enterrados en la arena**, donde solo se ven ruinas y banderas invertidas, señal universal de ayuda. Solo tres Delta de los EE.UU. (**Walker y su equipo de apoyo: Lugo y Adams**) se atreverán a penetrar en este lugar para encontrar a Konrad, el líder del 33 batallón de marines, que se ha rebelado.

Lo que comienza como un "shooter" bélico en tercera persona (con un sistema de cobertura inspirada en *Gears of War*), pronto se convierte en **una aventura de argumento absorbente**, en que nuestras decisiones nos ponen constantemente a prueba. En nuestra primera hora de juego hemos disfrutado de **un planteamiento táctico con momentos escalofriantes,** como escuchar la voz de Konrad mientras vemos los cuerpos colgados de sus víctimas, o vernos obligados a utilizar fósforo contra civiles. Y eso no es todo: aunque el argumento es la gran baza del juego, Yager ha confirmado que **también tendrá multijugador**, del que os iremos dando más detalles según se acerca su lanzamiento, en abril. *

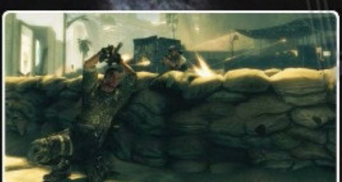


EL PASADO DE WALKER se descubre a través de objetos. Sus pensamientos se escucharán en off.

DUBÁI, donde esté ambientado el juego, será un entorno más opresivo a medida que avancemos.

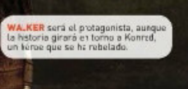


LA HISTORIA estará inspirada en *Apocalypse Now*, y no va a escatimar en detalles sangrientos.



EL DESARROLLO conservará elementos básicos del "shooter" en tercera persona, con coberturas automáticas, órdenes sencillas y ejecuciones.

■ TENDRÁ MODO ONLINE, PERO NO COOPERATIVO, PARA QUE EL ARGUMENTO GANE PESO ■



WALKER será el protagonista, aunque la historia girará en torno a Konrad, un héroe que se ha rebelado.



SUS CREADORES Walts Williams (escritor principal, izquierda) y el español Enrique Colinet (diseñador de niveles, derecha) charlaron con David Martínez acerca de su juego más prometedor.

NOTICIAS BREVES



MEDAL OF HONOR VUELVE A LA ACCIÓN

Aunque ya era un secreto a voces, se ha confirmado el regreso de esta saga (la pionera de los "shooter" bélicos) a lo largo de 2012. El juego está siendo desarrollado por miembros de Electronic Arts, junto a antiguos integrantes de DICE (*Battlefield*) y de Infinity Ward, creadores de *Call of Duty*.

LOS ALIENS ATACARÁN A FINALES DE AÑO



Sega ha comunicado que el "shooter" de ciencia ficción *Aliens: Colonial Marines*, que estaba desarrollando Gearbox, se retrasará hasta finales de año (estaba previsto para primavera). El principal motivo de este retraso es permitir a los creadores mayor libertad en su trabajo.

HAZTE FAN DE LOS VENGADORES

Antes de que se estrene la película, en abril, el grupo de superhéroes más poderoso de la Tierra tiene su videojuego... en Facebook. Se llamará **Marvel Avengers Alliance**, y también contará con personajes de los Cuatro Fantásticos y la Patrulla X. El desarrollo estará a medio camino entre la lucha "uno contra uno" y la estrategia.

EL ATLETISMO REINARÁ ESTE VERANO

Con los Juegos Olímpicos a la vuelta de la esquina, no nos extraña el anuncio de **Summer Stars 2012** por parte de Deep Silver. Será un compendio de 18 pruebas deportivas compatibles con PlayStation Move, Kinect en Xbox 360 y Wii.



en voz baja

por javier abad

→Hola chicos, ¡qué gusto veros de nuevo por aquí! Así puedo contaros unos cuantos rumores que he ido recogiendo en el último mes. Dicen, por ejemplo, que **el próximo juego de la saga Lego podría ser *El Señor de los Anillos***. Todo encaja: se acaban de presentar las figuras, Warner va a estrenar la película de El Hobbit y además fue la compañía responsable de *Lego Harry Potter* y *Lego Batman*.

→Otros a los que les adjudican proyectos es a la gente de Rocksteady. Después de los dos *Batman*, ahora **se dice que están preparando una nueva aventura de las Tortugas Ninja.** Usaría el mismo motor gráfico que *Arkham City* y saldría para PS3, Xbox 360 y Wii U.

→Por cierto, ahora que menciono **Wii U**, corren rumores de que ese quizá **no sea el nombre definitivo** de la nueva consola. Por lo visto, el parecido entre los nombres de DS y 3DS ha causado cierta confusión entre usuarios despistados, y **Nintendo quiere evitar que suceda lo mismo con Wii y Wii U.**

→Os estaréis preguntando qué hace Kratos aquí abajo, ¿verdad? Pues sí, es lo que estáis pensando: **¡quizá haya un God of War 4 en camino!** Al menos así lo ha dado a entender una cadena de tiendas americana en su Twitter, después de asistir a una reunión de ventas de Sony (son unos "bocas": **también filtraron la existencia de *Little Big Planet Karting***). ¡Hasta la próxima!



PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3-XBOX 360

Un policía secreto en las calles de Hong Kong

Así será Sleeping Dogs, el juego que toma el testigo del antiguo *True Crime*.



LAS CALLES DE HONG KONG rezumarán vida por los cuatro costados. Las luces de neón y el bullicio constante serán las señas de su ambientación.

¿Os acordáis de aquel *True Crime* que pintaba tan bien y que se canceló en 2011? Pues Square-Enix ha decidido rescatar el antiguo proyecto de Activision: llegará a PS3 y Xbox 360 en la segunda mitad de 2012 y ahora se llamará *Sleeping Dogs*.

El protagonista será Wei Shen, un policía secreto que se infiltrará en las tríadas de Hong Kong para acabar con ellas desde dentro, en una apasionante historia. Al estilo *GTA*, con un mundo abierto, habrá que conducir vehículos, disparar y echar mano de las artes marciales y de objetos como sierras, cabinas de teléfono o la puerta de una nevera.

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3-XBOX 360-Wii-3DS-DS

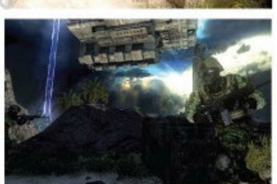
Batalla naval contra los aliens

Battleship, adaptación de la película del mismo nombre, llegará en mayo.

Aprovechando el lanzamiento de la película *Battleship*, en mayo llegará a nuestras consolas una adaptación "consolera" de la mano de Activision. El argumento no será el mismo del filme, sino que correrá de forma paralela. Estará protagonizado por Cole Mathis, un especialista en desactivar explosivos que tendrá que coordinar los ataques de la flota naval de Estados Unidos contra una invasión extraterrestre en Hawai, mientras permanece en una zona incomunicada de la isla.

El juego combinará los disparos en primera persona con cierto toque estratégico inspirado en el juego de tablero "Hundir la flota". Sí, lo que oís: habrá que dar órdenes para que nuestros barcos ataquen a los extraterrestres en las coordenadas deseadas del mapa.





LOS EXTRATERRESTRES invadirán el planeta y, para derrotarlos, habrá que luchar tanto en tierra como en el mar.



¿Sabes cuántas...

posibilidades de combinación ofrece el editor de personajes de Reality Fighters, el nuevo juego de lucha de PS Vita?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 21 >>



5 PREGUNTAS A... PACO PLAZA

El director del film REC promociona *Resident Evil Revelations*.

1 ¿Desde cuándo juegas a las consolas?
Me vicié mucho a **PlayStation**. Recuerdo que no sabía ni lo que era una memory card y me pasaba juegos del tirón porque no sabía salvar...

2 ¿Qué te ha sorprendido de RE Revelations?
El tiempo real. Creo que los juegos suponen la máxima expresión de la narrativa en tiempo real y eso funciona muy bien de cara a dar terror.

3 ¿Te gustaría crear juegos, al estilo Miyamoto?
Me encantaría, porque he sido jugón desde hace varios años y hay mucho con lo que experimentar. Pero oye, ¿pagan bien en este sector?

4 ¿En qué deberían evolucionar los videojuegos?
Creo que se ha evolucionado mucho en estética, pero no tanto en **guión.** Habría que lograr más complejidad narrativa.

5 ¿Qué opinas de los films de Resident Evil?
Sólo he visto la primera y **lo disfruté mucho.** El "look" de Milla Jovovich me gustó. La peli ofrecía diversión directa y muy efectiva.

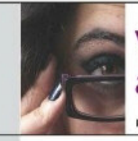










Visto así...

por Melissa

A la caza de jugonas

Sony apuesta por atrapar al público femenino. Este es el objetivo que parece tener, puesto que celebró el 15 de febrero una fiesta exclusiva para mujeres con motivo del lanzamiento de la PS Vita. La cara visible de este acontecimiento fue la presentadora Nuria Roca (chica) y tocó Russian Red (también chica).

Y vuelta las burras a la trilla con el doble rasero: si se realizara una fiesta solo para hombres, pondríamos el grito en el cielo porque nos parecería un disparate, pero si le damos la vuelta a la tortilla, hablamos de "estrategia comercial" y de la inteligente "campaña de marketing" que trata de alcanzar al jugoso target femenino, infraexplotado en el mundo de los videojuegos. Estaría bien que todos los profesionales que acudan a la cita lo hagan disfrazados del sexo opuesto, ¡ale, a pedir carnets en la puerta como en Pachá! Tampoco estaría mal que se vistieran como los personajes de los videojuegos. ¿Quién le niega la entrada a Nathan Drake?



COMO ALGÚN CHICO se arrimara, este portero lo ponía en su sitio. Es broooma.

¿Qué va a ser lo siguiente, que sea obligatorio llevar falda y un juego de medias de repuesto en el bolso como en El Corte Inglés de los 80? Así parece imposible alcanzar la igualdad entre sexos. Si no podemos ser iguales ni siquiera en nuestro ocio... Y tú, ¿qué harías? Mándame tu plan a **melissa@axelspringer.es**.

PRÓXIMO LANZAMIENTO XBOX 360

Maneja tu espada láser y lánzate a... ¿la pista de baile?

Kinect Star Wars llegará el 3 de abril con sorpresas debajo de la túnica jedi. ¡Combates, carreras y bailes!



Kinect Star Wars se ha convertido en uno de los títulos más esperados para el sistema de detección de movimientos de Microsoft. Durante la presentación en cines de "La Amenaza Fantasma 3D" se destapó una nueva demo, en la que además de **luchar usando nuestra espada láser o la fuerza sin necesidad de mandos, se han desvelado nuevos modos de carreras de vainas e incluso minijuegos de baile.** Lo más llamativo, sin duda, serán estos bailes galácticos, al ritmo de los mejores temas de la saga (la cantina de Mos Eisley incluida) y controlando a estrellas del calibre de C3-PO. Y además, llegará con una edición especial de la consola que imitará a R2-D2. *



ADEMÁS DE CARRERAS DE VAINAS también pilotaremos las míticas y veloces speeder bikes y los landspeeders.

PRIMER CONTACTO PS3-XBOX 360

Esta mutación no va a dejar de expandirse

Ya hemos probado Prototype 2 y conocemos nuevos datos sobre su sistema de recompensas de la edición Radnet.

El 1 de febrero probamos una versión casi final de *Prototype 2*, en la que era evidente **la mejora gráfica** (en especial en los escenarios, mucho más detallados) y una **jugabilidad aún más salvaje,** gracias a una ruleta de movimientos que podremos desplegar para enlazar golpes especiales. En nuestros primeros momentos de juego también comprobamos que **la trama irá más allá de la enemistad entre el protagonista Heller y su némesis Alex Mercer.** De hecho, ambos tendrán en común muchos objetivos...

También llama la atención la distinción entre edición normal y la llamada **Radnet Edition.** Si adquirimos esta última, obtendremos un código de un solo uso que nos permitirá **descargar contenidos exclusivos** cada semana: desafíos especiales, vídeos, etc. El juego se pondrá a la venta este 24 de abril. *

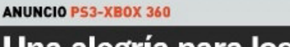


LAS MUTACIONES serán variadas y los usuarios de la Radnet Edition tendrán acceso a algunas exclusivas.

¡8 trillones!

Gracias a los elementos personalizables, podemos recrear casi cualquier disfraz y personaje que se nos ocurra.

ANUNCIO PS3-XBOX 360



Una alegría para los "trekkies"

Star Trek: el videojuego llegará a principios de 2013

Un poco antes de que se estrene la nueva peli de Star Trek (dirigida por J.J. Abrams) en mayo del año próximo, llegará a nuestras consolas un prometedor juego basado en la franquicia. Están colaborando en el guión los mismos escritores de la película, pero viviremos acontecimientos independientes a ésta. Estará protagonizado por el Capitán Kirk y Spock, que tendrán que colaborar para salvar a la galaxia de la amenaza de una raza que pretende destruirla. ¡Nos morimos de ganas de echarle el guante! (uno que tenga los dedos separados, por supuesto). *



ENTREVISTA PS3 - XBOX 360 - PS VITA

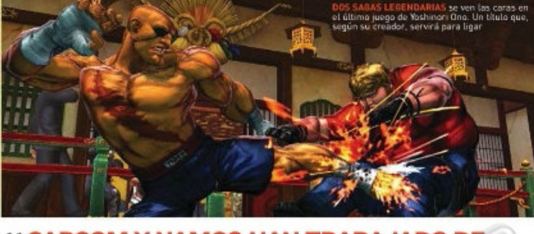
"Me casé con mi esposa gracias a un videojuego"

Hablamos con Yoshinori Ono, el excéntrico productor de Street Fighter X Tekken, acerca de las novedades que aparecerán en su próximo juego de lucha:

Nos recibió con happicoat, el vestido tradicional que se utiliza en los festivales japoneses. Y es que el productor del juego se toma cada lanzamiento como si fuese una fiesta. En la entrevista se mostró de lo más entusiasta:

¿Cómo ha sido la colaboración con Namco-Bandai para realizar *Street Fighter X Tekken*?
Capcom Y Namco han trabajado de manera independiente, con total libertad. Es un acuerdo basado en la confianza mutua, sin presiones de ningún tipo. Respecto al juego que están desarrollando ellos, *Tekken X Street Fighter*, es como si les hubiera dejado que cuidasen de mis hijos. Tengo curiosidad por ver cómo les está quedando, pero no estoy preocupado en absoluto.

Yoshinori Ono


DOS SAGAS LEGENDARIAS se ven las caras en el último juego de Yoshinori Ono. Un título que, según su creador, servirá para ligar

> "CAPCOM Y NAMCO HAN TRABAJADO DE FORMA INDEPENDIENTE, CON TOTAL LIBERTAD"

El argumento también es algo importante. ¿Cómo se han encajado las dos sagas en un solo universo?
Street Fighter necesitaba una historia más compleja, así que decidimos que la malvada organización Shadaloo se uniese al clan Mishima Zaibatsu para organizar el torneo de lucha definitivo. Para un juego de modo específico también inventamos que la caja de Pandora había caído en el Polo Sur.

Una de las señas de identidad de *Tekken* es la inclusión de luchadores "especiales" como Gon, Panda o Mokujin. ¿Se van a incluir estos personajes en el crossover?
En PlayStation 3 tenéis a Cole McGrath, el protagonista de *Infamous*, además de dos luchadores cómicos: Toro y Kuro. También intentamos meter personajes en Xbox 360, pero no ha sido posible. (Más adelante se han confirmado dos héroes de Capcom: Megaman y Pacman, también para la consola de Sony).

¿Es posible seleccionar equipos especiales como en la saga *Marvel vs Capcom*?
Sí, hay combinaciones de luchadores "oficiales" que conseguirán secuencias de video al acabar el juego. También hay parejas que pueden realizar combinaciones especiales.

¿Ha escuchado la opinión de los fans para hacer el juego?
Street Fighter es una herramienta de lucha que no puede fallar. Es como la Coca-Cola, la primera vez que lo pruebas no estás muy seguro, pero después... Hay dos tipos de personas que se quejan, los que saben algo del juego, y a esos les hemos escuchado, y otros que van a protestar hagas lo que hagas.

Por último, ha mencionado que el juego serviría para "ligar" y que así se casó usted, ¿cómo es posible?
En otros juegos de lucha, en el multijugador te enfrentas a tus amigos. Así, si juegas con una chica, o te dejas ganar o le das una paliza, pero en *Street Fighter X Tekken*, puedes ser su compañero y actuar como héroe salvador. Comencé a salir con mi mujer cuando ella estaba jugando al primer *Resident Evil* en PlayStation. Le daba miedo jugar sola, así que traía su tarjeta de memoria a mi casa para pasármoslo juntos. Así que se puede decir que me casé gracias a un videojuego.


SU ENTUSIASMO y sentido del humor son contagiosos. Aquí tenéis a David, junto a Ono, durante la presentación.

ENTREVISTA PS3 - XBOX 360

"Quiero que los jugadores sientan la energía que desprende Juliet"

Suda 51

Una animadora sexy, zombis, gore, humor... todo eso estará en Lollipop Chainshaw, el nuevo juego de Suda 51. ¡Hablamos con él en exclusiva y nos cuenta todos los detalles!

En el curriculum de Suda 51 figuran *Killer 7* o *No More Heroes*, y ahora le da las últimas pinceladas a *Lollipop Chainsaw*, un juego de acción gore protagonizado por una "cheerleader" que no deja zombi con cabeza. Cuenta con la ayuda del director de cine de terror James Gunn y del aclamado compositor Akira Yamaoka (*Silent Hill*).

¿Vamos a encontrar en Lollipop Chainsaw ese "toque personal" que tenían tus anteriores juegos?
La mezcla de gore y cultura pop es lo que lo hace realmente atractivo. El primer objeto que compramos como referencia fue una réplica de la motosierra de La Matanza de Texas, pero no solo hay influencias de las pelis de zombis, sino también de la música y la cultura pop americanas.

En el tráiler se habla de "sexo, sangre y rock´n roll". ¿Como los has integrado en el desarrollo?
Me gustaría que los jugadores experimentasen la sensación de usar una motosierra con movimientos de animadora, así como nuestra pasión por crear un juego de zombis divertido. Por encima de todo, quisiera que sintieran la energía que desprende Juliet y les llenara de vibraciones positivas. Por supuesto, también habrá sabor a rock´n roll.

¿Por qué quisiste que colaborara el director de cine James Gunn?
Porque es un maestro de los zombis. A partir de la trama creada en el estudio Grasshopper, James reescribió y redirigió la historia. Así el guión se ha vuelto muy divertido y atractivo, pero nosotros también hemos "traducido" su sentido del humor a nuestro propio lenguaje. Todo llevó más tiempo del que esperábamos, pero el resultado merece la pena.

¿Y qué hay de Akira Yamaoka? ¿Crees que la música es tan relevante en un juego de acción como en un "survival horror"?
¡Claro que la música es importante! Puedes disfrutar encontrando canciones que te suenan familiares tan bien encajadas en cada situación. [Aquí responde Yamaoka]: Cuando creé la música tuve en mente los años 80. Es un estilo inolvidable y memorable, así que lo he tomado como referencia para la ambientación.

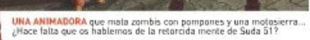


> "LA MEZCLA DE GORE Y CULTURA POP ES LO QUE HACE AL JUEGO ATRACTIVO"

***Lollipop Chainsaw* parece definitivamente divertido, pero... ¿los combates serán más profundos que en el típico juego de "hack´n slash"?**
Sí, por supuesto. Primero Juliet ataca a los enemigos con sus pompones y luego los remata con la motosierra. Esa es su secuencia principal, pero también salta para añadir más dinamismo a sus acciones.

Ella es una cazadora de zombis reconocida por un ser divino. Ha atravesado un duro régimen de entrenamiento y, como reconocimiento, se le otorgó poder divino a una motosierra que tenía en casa y se le dio como arma. También fue entrenada como artista de artes marciales. Con sus habilidades de animadora ha creado su propio arte marcial bailable con un ritmo único. Su estilo de lucha combina todo esto con el poder destructivo y "cortante" de la motosierra.

Las decapitaciones están presentes durante todo el juego, y eso incluye la cabeza parlante que acompaña a Juliet. ¿Nos puedes decir qué es?
La cabeza es su novio Nick. Estuvo a punto de convertirse en zombi, pero justo antes de que el veneno se extendiese por todo su cuerpo, Juliet le decapitó y le dio poder sagrado para salvarle. Desde entonces va atado a ella y viajan juntos. Nick ayuda a Juliet en los combates, ya que puede "acoplarse" a un zombi sin cabeza para usar su poder. También juega un papel clave en la historia. Puede que os recuerde a Garcia y a Johnson, de *Shadows of the Damned*, pero me gustaría que los jugadores presten atención a los geniales diálogos entre Juliet y Nick que ha escrito James Gunn.



UNA ANIMADORA que mata zombis con pompones y una motosierra... ¿Hace falta que os hablemos de la retorcida mente de Suda 51?

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

MARZO

1

PS3-360

SSX. Abrigaos bien, porque las montañas nevadas os esperan en este juego de snow.

2

Wii

MARIO PARTY 9. Diversión multijugador de la mano de Mario y sus colegas.

8

PS3-360

MASS EFFECT 3. La saga de rol galáctica llega a su tercera entrega. ¡Qué ganas!

3DS

MGS SNAKE EATER 3D. ¿Qué os parece jugar a este pedazo de aventura en fastuosas 3D?

PS VITA

SILENT HILL BOOK OF MEMORIES. La nueva portátil de Sony también mete miedo.

PS3-360

JANE´S ADVANCED STRIKE FIGHTERS. Combates de altos vuelos con este simulador.

9

PS3-360

STREET FIGHTER X TEKKEN. Llega el combate más esperado entre las dos sagas de lucha por excelencia. ¡Van a saltar chispas de la consola!

13

PS3

YAKUZA DEAD SOULS. Los zombis no respetan nada: ahora se han colado en esta saga de mafiosos japoneses. ¡Habrá que echarlos de allí!

15

PS3-360

BIRDS OF STEEL. Combates aéreos en la 2ª Guerra Mundial.

PS3-360

BLADES OF TIME. ¡Afilad vuestra espada para este juego de acción!

PS3-360

FIFA STREET nos invita a jugar los mejores partidos callejeros.

PS3-360

SILENT HILL DOWNPOUR. Vuelve esta gran saga de terror...

PS3-360

SILENT HILL HD COLLECTION. ...que ya nos asustó en su día.

16

3DS-PS VITA

BEN 10 GALACTIC RACING pone a correr a los personajes de la serie.

PS3

SAINT SEIYA: SANCTUARY BATTLE. ¡Los Caballeros del Zodiaco se lían a tortas!

PS3-360

ARMORED CORE V. Los mechas ahora también pelean en multijugador online.

3DS

KID ICARUS. No os perdáis el debut en 3DS de uno de los personajes clásicos de Nintendo. ¡Angelito!

XBOX 360

KINECT RUSH. Cinco de las mejores pelis de Disney se ponen a jugar con Kinect.

22

PS VITA

SILENT HILL BOOK OF MEMORIES. El terror también pega fuerte en la portátil.

23

PS3-360

NINJA GAIDEN 3. Ryu Hayabusa es el mejor ninja del mundo... o al menos el que tiene la katana mejor afilada. ¡Qué manera de dar tajos a los enemigos!

PS3-360

RE: OPERATION RACCOON CITY. La ciudad donde empezó todo sigue albergando terribles criaturas... y unos trepidantes combates online.

30

PS3-360

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM nos trae nuevos combates del ninja más ruidoso.

Wii

POKÉPARK 2: WONDERS BEYOND. Pikachu y sus amigos resuelven unas misteriosas desapariciones.

PS3-360

WARRIORS OROCHI 3. La saga de los combates multitudinarios se refuerza con más personajes.

PS3-360

RIDGE RACER UNBOUNDED. Esta saga de carreras da un giro para ponerse más salvaje que nunca.

Y PRÓXIMAMENTE...

Devil May Cry HD Collection	PS3-360	3 de abril
Kinect Star Wars	Xbox 360	3 de abril
The Witcher 2	Xbox 360	17 de abril
Prototype 2	PS3-360	24 de abril
Risen 2	PS3-360	27 de abril
Battleship	PS3-360	abril
Max Payne 3	PS3-360	15 de mayo
Dragon´s Dogma	PS3-360	25 de mayo
Ghost Recon Future Soldier	PS3-360	mayo
Lollipop Chainsaw	PS3-360	primavera
Mortal Kombat	PS Vita	primavera
Pandora´s Tower	Wii	primavera
Regreso al Futuro	PS3-360	primavera
Sorcery	PS Vita	primavera
Spec Ops The Line	PS3-360	primavera
Top Gun Hard Lock	PS3-360	primavera
Darksiders 2	PS3-360	29 junio
London 2012	PS3-360	junio
Anarchy Reigns	PS3-360	6 julio
Summer Challenge	PS3-360-Wii	verano
Lego Batman 2	Todas	verano
Sniper Elite V2	PS3-360	verano
Super Monkey Ball	PS Vita	verano
Aliens Colonial Marines	PS3-360	otoño
Sleeping Dogs	PS3-360	otoño
The Last of Us	PS3-360	otoño
Tomb Raider	PS3-360	otoño
Xcom Enemy Unknown	PS3-360	otoño
Resident Evil 6	PS3-360	20 nov.
Bioshock Infinite	PS3-360	2012
Dead or Alive 5	PS3-360	2012
DIRT Showdown	PS3-360	2012
Kingdom Hearts 3D	3DS	2012

MÁS DE 330.000 ESPAÑOLES YA TIENEN SU NINTENDO 3DS

Únete a más de 10 millones de jugadores

Una vez pasadas las navidades, ya es un hecho: Nintendo 3DS es un éxito con millones de usuarios por todo el mundo. Para consolidar el éxito, tanto Nintendo como las "third parties" nos preparan un catálogo de cinco estrellas a la altura de la consola. Os presentamos los auténticos juegos de 10 que podrás jugar en 3DS.

Nintendo cambió la forma de entender los videojuegos en 1989 con GameBoy. Todo el mundo podía disfrutar del fenómeno por la calle, vivir aventuras con un producto que cabía en el bolsillo. En 2005, la empresa japonesa dio un nuevo giro a la industria, sacando los videojuegos portátiles de las carteras de los niños para meterlos en bolsos o chaquetas de mayores con Nintendo DS. Seis años después, volvemos a vivir una revolución. Nintendo 3DS ya es el hardware de Nintendo que más rápidamente se ha vendido: 10 millones de consolas en un año de vida (330.000 sólo en España). Aquí tienes los títulos que van a alimentar a todas esas máquinas... Un catálogo en ciernes que además sigue creciendo: un nuevo Mario de scroll lateral en 2D, la nueva entrega de la saga Monster Hunter 4, joyas independientes como Mutant Mudds...

■ Resident Evil Revelations

Vacaciones en el mar

Jill Valentine y Chris Redfield vuelven a Resident Evil para protagonizar uno de los mejores videojuegos de la famosa serie de terror. Ambos se embarcan en una carrera contrarreloj para detener los maléficos planes de Veltro, una banda de bio-terroristas que quieren contaminar la quinta parte del agua de la Tierra con un virus que convertiría toda la fauna marina en unos horribles monstruos. Resident Evil: Revelations nos regala uno de los guiones más elaborados para la serie, lleno de los mejores giros argumentales, flashbacks y demás trucos de guión que convierten la experiencia en algo inigualable. Además, el juego nos ofrece un aspecto visual sorprendente y un gran número de posibilidades online, que hacen que queden perfectamente claras las intenciones de Capcom de convertir Resident Evil: Revelations en un producto de primera línea.



PUBLIRREPORTAJE

16 www.pegi.info

EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS.

■ Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

La "pequeña" misión virtuosa

Antes de que Solid Snake naciese, Big Boss, su mentor y padre, era un soldado novato que tuvo que adentrarse en una Rusia comunista al borde de una crisis que podría desestabilizar al mundo. Ahora, 6 años después del lanzamiento de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Nintendo recibe el que sin duda es el mejor argumento de la popular saga de Hideo Kojima, para que podamos redescubrirlo en formato portátil. El nuevo juego, compatible con el Botón Deslizante Pro, nos ofrece la campaña original del juego, en el que tendremos que acompañar a Big Boss hasta un épico final que sentará las bases del futuro de la saga para siempre. Además, el juego incluye grandes novedades en su jugabilidad, como la que permitirá que hagamos fotografías de los paisajes que nos rodean para crear los trajes de camuflaje del mítico soldado. Y eso sin tener en cuenta las posibilidades que se obtienen al introducir las 3D en el juego. Gracias a ellas, todo el apartado de infiltración en la selva cobra un nuevo sentido. Nos ofrece una nueva perspectiva de dónde están los enemigos, los lugares para esconderse del enemigo… Una nueva forma de convertirse en el soldado más mortífero. Una historia imprescindible, por primera vez en portátil.



■ Phoenix Wright VS El Profesor Layton

CAPCOM VUELVE A DEMOSTRAR QUE en los videojuegos no hay tanta rivalidad. La compañía japonesa junta en un solo título a uno de sus personajes más carismáticos, con otra estrella. Sí, Phoenix Wright, el famoso abogado / detective es infalible. Pero, ¿qué es lo que no conseguirá cuando se alíe con el no menos infalible Profesor Layton? De momento, este juego se encuentra en desarrollo.



■ Pullblox Nintendo eShop



RECONOZCÁMOSLO: NOS ENCANTAN LOS PUZLES. Y, por mucho que se diga, a la fórmula de "controlar piezas geométricas" inaugurada por Tetris le queda todavía mucho fuelle. Y, si no, prueba suerte con Pullblox, un juego de la Nintendo eShop en el que tendremos que bucear en puzles tridimensionales para salvar a nuestros vecinos. 100% adicción asegurada.

■ Rythm Thief y el Tesoro del Emperador



Baila en busca del tesoro

Es difícil definir un juego como éste. Imagínate una mezcla con el Profesor Layton, Elite Beat Agents, un poco de plataformas y algo de "quicktime events". Todo ello, bien mezclado y agitado es la extraña receta que hace realidad Rythm Thief. Para amantes del ritmo empedernidos. Nos encontramos con una auténtica locura que conseguirá engancharte a base de ritmo, una historia divertida y todo tipo de sorpresas. Recomendado para esos "pequeños" momentos en los que tienes tiempo sólo para una partida rápida.

■ The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Una obra de arte de bolsillo

Si podemos leer El Quijote en edición de bolsillo debemos poder hacer lo propio con su homólogo en videojuego: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. El que, sin duda, es el remake de un videojuego más esperado ha llegado con la clara intención de renovar la legión de fans del juego con el que se crearon las líneas maestras en las que se ha edificado esta industria en los últimos 15 años. Y es que, pocos juegos han conseguido el reconocimiento de todos los medios de comunicación, consiguiendo una media de 99 sobre 100 y uno de los mayores porcentajes de notas perfectas de la historia. Si realmente te consideras jugón, no puedes dejar pasar este clásico.







■ Heroes of Ruin

Un homenaje para los roleros





Este nuevo juego, diseñado por la filial inglesa de Square-Enix, nos muestra un esquema de rol cooperativo y lleno de toques de acción dentro de un entorno mágico, al más puro estilo Diablo. Con Heroes of Ruin tenemos todo un mundo que explorar y salvar de las garras de las oscuridad. Nuestro deber, trabajar en equipo para restablecer el equilibrio entre luz y oscuridad. Para ello, podremos disfrutar de un modo multijugador, tanto local como a través de la conexión online, combinando las portentosas habilidades de los protagonistas. Para que las partidas sean más emocionantes, se incluye la posibilidad de entablar char de voz entre los jugadores, para organizar las batidas a las mazmorras del juego. Por supuesto, como todo juego de rol que se precie, también podremos estimular nuestra faceta más coleccionista: el juego incluye miles de ítems que recoger con los que podremos mejorar nuestros personajes. Un estilo de juego rompedor y que marca definitivamente la entrada de las consolas portátiles en territorios que parecían ser exclusivos de sus hermanas mayores de sobremesa.

■ El Profesor Layton y la máscara de los milagros



El ojo avizor del profesor

Un hombre extraño está utilizando los poderes de la máscara de los milagros para convertir a todos sus habitantes en piedra. Esta es la premisa de la quinta entrega de la famosa serie, que ya ha sido lanzada en Japón. El profesor Layton se enfrenta, por primera vez, a las tres dimensiones en los puzles que deberemos resolver en este nuevo caso. Esta nueva aventura de Layton y su fiel ayudante Luke toman las bases implantadas por sus creadores, mientras mejoran la calidad de sus impagables animaciones y aprovechan las posibilidades de la consola para dar una nueva vuelta de tuerca a los puzles. Por si no nos estrujábamos lo suficiente la cabeza, ahora lo hacemos en 3D.

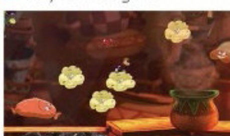
■ Super Mario 3D Land



Fontanería de alto rango

Cada generación tiene su Mario. Todas las consolas de Nintendo han tenido su juego insignia, su plataformas que explotaba como nunca las capacidades del increíble fontanero. Super Mario 3D Land nos ofrece un Mario vertiginoso, espectacular, lleno de sorpresas y de momentos en los que las tres dimensiones son algo más que espectáculo. Tener una Nintendo 3DS y no tener un Super Mario 3D Land es algo inconcebible.

■ Rayman Origins



UBISOFT HA RETOMADO A LA MASCOTA EUROPEA POR EXCELENCIA. Rayman regresa a su estado original, el de las plataformas en 2D, para ofrecer su juego más bello hasta la fecha. Un entorno animado, diseñado con mimo, para que los más ancianos del lugar recuerden el saber hacer de Michel Ancel y los más jóvenes lo descubran por primera vez.

■ Beyond the Labyrinth



UNA CHICA, UN MISTERIO, UN LABERINTO lleno de pruebas para nuestro ingenio… Konami está desarrollando un juego lleno de magia y de trucos ópticos y mentales, para que los amantes de las historias más pausadas y tranquilas disfruten de lo lindo. Beyond the Labyrinth es considerado por la prensa internacional como "uno de los proyectos más rompedores de Nintendo 3DS".

■ Kid Icarus Uprising

La vuelta de un clásico de NES



Los jugones de toda la vida tenían una espinita clavada con Kid Icarus. Mientras que otras grandes sagas de los 8 bits han continuado visitándonos a través de los tiempos, la aventura del héroe alado se quedó en el olvido. Ahora llega la versión más moderna de esa epopeya mitológica. Un juego rápido, trepidante y que derrocha espectáculo. Para empezar, es uno de los juegos de acción más rápidos jamás creados. Una aventura que requerirá de todos nuestros sentidos. No por nada cuenta con Masuhiro Sakurai, creador de juegos como Super Smash Bros Brawl en el rol de dirección. Gracias a él, y como es costumbre en sus lanzamiento, el juego adquiere un gran nivel de profundidad, encontrando grandes secretos que harán que nos adentremos de una forma intensa en esta apasionante epopeya mitológica. Kid Icarus Uprising despeja las dudas sobre si realmente merece la pena jugar en 3D: intenta ver este juego en 3D en movimiento sin abrir la boca y conocerás la respuesta.

■ LUIGI'S MANSION 2

Asústate con Luigi



El hermano de Mario ha estado presente, prácticamente, desde el principio de los tiempos. En el Mario Bros original, en aquellas partidas a dobles, ya estaba allí. Sin embargo, pocas veces ha conseguido acaparar los focos. De hecho, tras haber participado en decenas de videojuegos, sólo ha protagonizado uno: Luigi's Mansion. Ahora, con su secuela en 3DS podrás volver a explorar una mansión encantada junto a él. Todo un survival horror que te hará morirte… de risa.

■ Tekken 3D Prime Edition

El Torneo Puño de Hierro

Sí, es cierto todo lo que dicen: Tekken 3D Prime Edition se mueve a más fotogramas por segundo que cualquier juego de lucha en una portátil. Pero, además, incluye la película de animación basada en la serie de videojuegos, para que la veamos en 3D en la consola. Además, es el primer Tekken portátil que nos permite jugar online… Peleas rápidas, más de 40 luchadores y un gran número de posibilidades que hacen que este juego se convierta en el rey de su género. ¡No se te ocurra perderte el Torneo del Puño de Hierro!

■ Fire Emblem



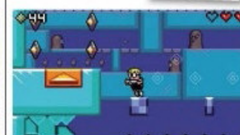
OTRA DE LAS SAGAS que nos ha acompañado a través de las generaciones y generaciones de consolas de Nintendo, ha sido Fire Emblem. Nintendo 3DS también recibirá con los brazos abiertos este juego de estrategia táctica por turnos con tintes roleros. Todo un referente de su género que, sin duda, aprovechará las cualidades de interconexión de la consola para que podamos rizar el rizo con este clásico.

■ King of pirates



LA FAMOSA NUEVA CREACIÓN del padre de Megaman está sufriendo los últimos retoques. Este nuevo título, del que aún se saben pocas cosas, nos meterá en una compleja trama de rol, en formato trilogía, en la que tendremos que surcar los mares en busca de las monedas de Lucifer. Un esperado juego de autor en el que los amantes del rol tienen puestas todas sus esperanzas.

■ Mutant Muds Nintendo eShop



LOS OCHENTA TOMAN NUESTRA CONSOLA. Este nuevo lanzamiento de la Nintendo eShop nos mete en la piel de un joven "nerd" que tiene que luchar con su arma láser contra una invasión alienígena. Todo un homenaje a los juegos de scroll horizontal de toda la vida con un estupendo sentido del humor y un diseño impecable.





■ Spirit Photo



Siente el miedo en tus manos

No hay nada mejor que sentir, de vez en cuando, un poquito de miedo. Es lo que nos propone Spirit Photo, una nueva serie que surge de las entrañas de la serie Project Zero. Este nuevo título convierte tu Nintendo 3DS en la única arma que te salvará de unos horribles fantasmas cargados de malas intenciones. Una experiencia aterradora, no apta para niños o personas demasiado impresionables.

■ Mario Tennis



Coge tu raqueta

Cuando Mario no rescata a Peach, participa en carreras o viaja por el espacio sideral, se mantiene en forma practicando todo tipo de deportes. Uno de sus favoritos es el tenis. Disfruta con Mario Tennis de la forma más bestia de darle a la raqueta. Aprovéchate de todos los golpes especiales de los personajes más carismáticoa del universo Nintendo y aprende a jugar con un gran número de espectaculares nuevas reglas.



■ Monster Hunter Tri G

Todo un monstruo en ventas

Cuando Capcom se planteó lanzar una reedición de Monster Hunter Tri de Wii para Nintendo 3DS comenzó el germen de lo que acabó por ser el Botón Deslizante Pro. Un juego tan rico, lleno de elementos, de posibilidades… Necesita lo mejor de cada máquina. En 3DS ha encontrado su aliado perfecto. Con Monster Hunter Tri G volveremos a encontrarnos con un mundo en el que hay monstruos que cazar, que observar, de los que aprender para conseguir vencerlos… Adéntrate en la jungla, vigila pacientemente a tu presa y disfruta de la cacería con uno de los títulos que han elevado a la consola a lo más alto en las ventas japonesas de las pasadas navidades, con más de un millón de unidades vendidas en aquel país en las pasadas navidades. Un imprescindible que todos deseamos que llegue a Occidente pronto.

■ Kingdom Hearts: Dream Drop Distance

La nueva aventura de Sora

Cuando Capcom se planteó lanzar una reedición de Monster Hunter Tri de Wii para Nintendo 3DS comenzó el germen de lo que acabó por ser el Botón Deslizante Pro. Un juego tan rico, lleno de elementos, de posibilidades… Necesita lo mejor de cada máquina. En 3DS ha encontrado su aliado perfecto. Con Monster Hunter Tri G volveremos a encontrarnos con un mundo en el que hay monstruos que cazar, que observar, de los que aprender para conseguir vencerlos… Aprovecha su modo online para cazar en compañía o, simplemente, disfruta de la cacería con uno de los juegos que han elevado a la consola a lo más alto en las ventas japonesas de las pasadas navidades. Más de un millón de cazadores ya están en el mundo acechando a sus presas. ¿No te mueres de ganas por unirte a ellos?





■ Inazuma Eleven 3DS

El súper fútbol regresa

Los niños de Inazuma Eleven son realmente especiales. Pueden realizar proezas inigualables… Y usan sus dones para meter goles en la portería de sus contrincantes. Participa en una nueva competición de fútbol llena de magia y jugadas superpoderosas. Y, ya de paso, descubre algo nuevo en un juego deportivo: ¡que jugando fútbol también puedes salvar la galaxia! Hasta que llegue a España puedes ir entrenando con la doble edición de la segunda entrega de la serie "Inazuma Eleven Tormenta de Fuego e Inazuma Eleven Ventisca de Hielo.



■ Mario Kart 7

Comienza la Copa Champiñón

Hay cosas que se dan por hecho. Y una es que cada nueva consola de Nintendo tiene que tener, sí o sí, un Mario Kart. El juego de carreras locas del universo Nintendo llega con la posibilidad de volar y la de ir por debajo del agua. Un fiel compañero que estará siempre con nosotros, preparado para arreglarnos el día con sólo una carrera de cinco minutos. Y todo sin olvidar su impecable modo online. Mario Kart 7 ofrece un sistema de comunidades online realmente único. Todo el mundo podrá crear sus propias comunidades, compartiéndolas con sus amigos o permitiendo que entren jugadores de cualquier lugar del planeta. Además, al crear la comunidad podrán elegir las reglar que la regirán. Las mejores comunidades, con los mejores resultados, aparecerán en listados oficiales. Y, si no sabes a qué comunidad unirte, también podrás entrar en carreras alucinantes en comunidades exclusivas de Nintendo a través de invitaciones spotpass. Toda una prueba más que demuestra que Nintendo 3DS ofrece una nueva forma de entender el juego online en una consola portátil.



■ VVVV Nintendo eShop



ESTE JUEGO NOS DEVUELVE A UNA ÉPOCA ANTERIOR A LA DEL MISMÍSIMO MARIO, en la que los juegos no contaban con las leyes de la naturaleza y en la que todo podía verse en dos colores. Y lo hace con un diseño impecable y un toque completamente innovador, creando niveles en los que tendremos que movernos por un mundos surrealistas, ochenteros que podrá ser adquirido a través de Nintendo eShop.

■ Star Fox 64 3D



VUELVE FOX MCCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS para librar al sistema Lylat de las fuerzas del mal. Pilota su flamante Arwing por el basto espacio sideral o libra combates espectaculares en la superficie de los planetas más recónditos. Un clásico de Nintendo 64 que regresa lleno de magia y con unos gráficos mejorados que hacen que luzca como nunca. Todo un remake que devuelve el brillo a los mejores combates siderales.

■ Bravely Default: Flying Fairy

■ Cave Story 3D



SQUARE ENIX ESTÁ CREANDO UNA NUEVA FRANQUICIA que demuestra la importancia del rol oriental dentro del catálogo de Nintendo 3DS. El título en desarrollo Bravely Default encontraremos un juego de vieja escuela rematado con uno de los mejores diseños artísticos vistos hasta la fecha en una portátil. Revive el viejo estilo en una historia llena de hadas, magia y belleza. Una auténtica joya para los jugadores más sensibles.

LA OBRA DE DAISUKE AMAYA ESTÁ YA DISPONIBLE PARA NINTENDO 3DS. En este cartucho vemos el fruto del trabajo de cinco años en los que el programador y diseñador que consiguió crear él solo su opera prima sólo por diversión. Un juego que en poco tiempo, pasó de ser el trabajo de un visionario a un fenómeno internacional. Una obra faraónica que disfruta ahora de su estreno en portátil.

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ 3DS ■ Musical ■ Square-Enix ■ Lanzamiento: **Ya disponible** (Japón) / **Sin confirmar** (España)

EL RITMO DE TODA UNA SAGA

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

La música no sólo amansa a las fieras, también es suficiente para derrotarlas en un combate singular.

■ **YA HEMOS VISTO CÓMO LOS PERSONAJES DE FINAL FANTASY** se reunían para luchar en las dos entregas de *Dissidia* para PSP. Pero esta es la primera vez que todos juntos participan en un juego musical. Sí, porque *Theatrythm*, ha sido calificado por sus creadores como una combinación de teatro, ritmo y acción. Los personajes son de sobra conocidos por todos, desde Cloud Strife de *Final Fantasy VII* a Lightning, del *XIII*, con el aspecto caricaturesco (chibi) que ya se utilizó en el juego para móviles de *Kingdom Hearts*.

Mientras escuchamos los temas más populares de la saga, la mayor parte de ellos compuestos por Nobuo Uematsu, debemos seguir el ritmo con nuestro puntero sobre la pantalla táctil. A veces hay que golpear en un punto determinado en el momento justo, otras hay que seguir una línea... la dificultad depende de la velocidad a la que haya que realizar estos movimientos.

→ **MIENTRAS TANTO, EN LA PANTALLA** se desarrolla una historia típica de los juegos de rol, con sus combates, sus secuencias de vídeo y algo de exploración. También podemos subir de nivel o incluso realizar ataques críticos, cuando encadenemos un buen número de notas. Una de las curiosidades más llamativas de este cartucho es que cuando se puso a la venta ya contaba con contenido descargable: 8 canciones (cuatro de combate y cuatro de campo) que se podían descargar por 150 yenes cada una.







PARA LLEVAR EL RITMO movemos el stylus por la pantalla táctil siguiendo los temas musicales.

PROTAGONISTAS DE LUJO

LOS HÉROES Y VILLANOS QUE APARECEN EN EL JUEGO están divididos en los bandos del Cosmos y el Caos, como en las dos entregas de *Dissidia*, de PSP. Entre los héroes más populares vamos a encontrar a Cloud, Squall Lionheart, Yitán, Tidus, Vann y Lightning, mientras que por parte de los villanos está Artemisa, Nube de oscuridad y Jecht, junto a monstruos más "comunes" como Bahamut.





LAS MELODÍAS pertenecen a toda la saga y se dividen en Campo, Combate y Eventos.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→¡Un saludo desde Tokio! Ya nos estamos preparando para el 29 de marzo, una fecha especial porque se cumple el décimo aniversario de la saga *Kingdom Hearts*.



Para celebrarlo, Square-Enix lanzará la última entrega para 3DS, *Dream Drop Distance*, de la que ya os hablé el mes pasado, junto a una edición especial de la consola. Por 15.000 yenes también se podrá adquirir un pack especial que incluye el juego de 3DS, los dos que aparecieron para DS, *RE: Coded* y *358/2 Days*, una funda protectora para la consola y 12 postales exclusivas. Los coleccionistas ya se están frotando las manos, ¿verdad?

→Otro lanzamiento portátil, en esta ocasión para PS Vita, es *Surge Concerto: Ciel nosurge Uhinawareta Hoshi e Sasagu Shi*. Este nombre tan complicado corresponde a un "simulador de vida real" desarrollado por Gust, y cuya fecha de lanzamiento está prevista para el próximo 26 de abril. En el juego controlamos a una chica, llamada Ion, que tiene que resolver misterios ocultos entre sus recuerdos. No está confirmado que este título vaya a lanzarse más allá de nuestras fronteras.



→El avance de los juegos es imparable, y a veces un tanto excéntrico. Lo último que nos faltaba por ver es una "consola" con forma de urinario. Sega es la responsable de este invento (que está disponible en algunos locales públicos de Japón desde el pasado mes de noviembre) y que ha bautizado como ToiLETS. El aparato incluye una pequeña pantalla LCD, en ▸▸

aquíTokio

ÚLTIMA HORA

la que podemos ver minijuegos que se controlan con la orina, mediante un sensor que mide la cantidad, la fuerza y la puntería. Por el momento sólo está disponible en la versión "masculina".

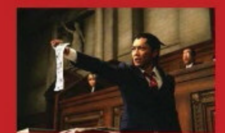


→Los seguidores de Final Fantasy estarán encantados con nuestra siguiente noticia. En primer lugar, Motomu Toriyama, director de *Final Fantasy XIII-2*, ha declarado que ya están trabajando en contenido descargable protagonizado por Lightning, que terminará la historia. Pero eso no es todo, también ha asegurado que *Final Fantasy X* para PS Vita, tendrá unos gráficos alucinantes gracias al remasterizado HD.



→El manga sigue pegando fuerte, dos semanas antes de su lanzamiento, Bandai Namco ha anunciado que *One Piece Kaizoku Musou* para PS3 ya ha superado el medio millón de reservas. La compañía ha registrado el nombre *Pirate Warriors* para su inminente salida en el resto del mundo.

→Y para terminar, nos vamos al cine, porque se acaba de estrenar, con bastante éxito, la película basada en *Ace Attorney*, dirigida por el prolífico Takashi Miike (Autdition, Yakuza). ¡Sayonara!



El blog de kagotani

Marzo 2012

El ocaso de los juegos de rol

Estos días se debate la relevancia de los juegos japoneses. El género que más está recibiendo palos es el de los juegos de rol. Han sido los reyes de las consolas durante la mayor parte del tiempo entre los 8 y 32 bits. Pero hay que admitir que han perdido gran parte de su popularidad. *Final Fantasy* está sufriendo para conseguir vender 2.000.000 de unidades , así que ¿son los juegos de rol japoneses algo del pasado?



El juego de rol de consola es un asunto japonés. *Dragon Quest* es el canon. Muchas compañías han tratado de construir su éxito en este modelo, y *Final Fantasy* es el mejor ejemplo. Pero hoy en día se toman como modelo los juegos occidentales, más enfocados a la acción: *Skyrim, Mass Effect*...

> « LOS JUEGOS DE ROL SON UNA EXPERIENCIA PERSONAL BASADA EN PASAR MUCHAS HORAS CON LA CONSOLA »

Aunque me encantan, todavía encuentro una serie de elementos que fallan en este modelo. Para muchos, los juegos de rol son una experiencia personal que se basa en pasar muchas horas frente a la consola, explorando. Los personajes no hablan para que tú te imagines su voz, como ocurre con los libros y, gracias al sistema de turnos, las batallas están llenas de efectos. Pero un género que solía vender millones de copias, apenas llega al millón hoy en día. Los desarrolladores insisten en que es más exigente realizar un juego de rol de estilo japonés, aunque solo sea por el despliegue visual que acompaña a los combates. Otra razón es que cada vez hay menos tiempo para jugar, por culpa de las aplicaciones móviles y las redes sociales. Sin olvidar que la generación de jugadores que creció con los clásicos ya está trabajando y tienen responsabilidades. Parece natural que los juegos de rol japoneses empiecen a desvanecerse de los primeros puestos en las listas de ventas.

A menudo veo juegos de rol en desarrollo con muchos puntos fuertes, pero que están aislados en medio de un montón de diseños sin inspiración. Demasiado a menudo veo buenas ideas que se estrellan en fracasos comerciales. Pero es posible regresar del abismo. *Street Fighter IV* lo hizo, así que creo que hay posibilidades para este género y que *Final Fantasy XIII-2* es el primer paso. Me preocupa más la falta de creatividad y de autocrítica que está afectando a las altas esferas en las compañías de videojuegos aquí, en Japón.



YA HEMOS PROBADO DARKSIDERS II Y ENTREVISTAMOS A SU DISEÑADOR

CABALGA CON LA MUERTE

■ PS3 - Xbox 360 - Wii U ■ THQ (Vigil Games) ■ 29 de junio

Todos conocemos la profecía del fin del mundo: las trompetas, los mares convertidos en sangre, las estrellas cayendo... y aunque no aparece en las Escrituras, también sabíamos que un nuevo jinete del apocalipsis seguiría los pasos de Guerra en nuestra consola. Os presentamos a Muerte.



EL PROTAGONISTA DEL JUEGO es el segundo jinete del apocalipsis, Muerte, que va cubierto con una máscara.

EL DESARROLLO DEL JUEGO es muy dinámico. Podemos modificar nuestro personaje en cualquier momento.

El mundo se destruirá en el año 2012, y no porque lo diga ninguna profecía maya, sino porque Muerte, el segundo jinete del Apocalipsis, cabalga hacia nuestras consolas en busca de venganza. Hace dos años acompañamos a su hermano Guerra, mientras trataba de evitar el fin de la humanidad. Pero en su misión descubrió que en el inframundo existe una conspiración muy por encima de nuestro poder... Quizá esta vez sí podamos ponerle fin, aunque no va a resultar nada sencillo: por si no fuera suficiente con enfrentarse a ángeles y demonios, Muerte también debe destruir los cristales de corrupción que están invadiendo este universo.

Si el primer jinete era un "soldado" motivado por el deber, cuyo arma más efectiva era la fuerza bruta (y una espada de dos manos), Muerte resulta más frío y cerebral, y se cuestiona cualquier información que recibe. Es un personaje más ágil, tanto para desplazarse como en el combate, y por supuesto también cuenta con una montura, Desesperación, con quien puede recorrer los cuatro mundos que componen *Darksiders II*: la tierra de los hacedores, las llanuras de la muerte, el inframundo (una versión del Infierno) y el reino de los ángeles. Estos escenarios son gigantescos (abarcan más de veinte horas de juego en total) y están dispuestos casi como en un mundo abierto, es decir, mazmorras unidas por grandes llanuras, como en los *Zelda*, donde podemos completar misiones secundarias.

→ **ACOMPAÑAMOS AL SINIESTRO JINETE** en una de las primeras misiones, ambientada en la tierra de los hacedores. Y lo primero que notamos es cómo ha evolucionado el desarrollo respecto al *Darksiders* original: antes de dar el primer paso podemos configurar las piezas de nuestra armadura (hombreras, brazales, peto y grebas) y así ganar nuevos poderes. Y del mismo modo, seleccionamos una serie de hechizos, que mejoran con la experiencia, siguiendo un árbol de habilidades.

Los combates son mucho más dinámicos que en el juego anterior, y se apoyan sobre nuestra habilidad para golpear y esquivar en el último momento. Muerte puede encadenar combos con su guadaña y un amplio rango de armas secundarias (maza, martillo de guerra, garras de metal...) para terminar con golpes finales demoledores. ¡Nosotros hemos superado los 100 impactos seguidos sin muchos problemas! Si queremos poner distancia de por medio, siempre podemos recurrir a las armas de fuego. Y cuando las cosas se pongan feas, Muerte conserva la habilidad de transformarse en la parca "clásica", con capucha, guadaña y alas, para lanzar ataques más contundentes.

La estructura de las mazmorras es muy variada. En una misma zona encontramos pozos de lava, pasadizos subacuáticos y zonas abiertas. Y nuestro jinete es capaz de atravesarlas todas "sin despeinarse" (el componente de plataformas es mucho mayor que en el primer juego). Los puzles, por su parte, están planteados como en la saga *Metroid*: no podremos acceder a la siguiente zona hasta que ganemos un poder adicional; en este caso, se trata de la mano fantasma, que nos permite agarrarnos a determinados salientes o atrapar objetos a distancia.

→ **SUS DESARROLLADORES, VIGIL GAMES,** quieren que *Darksiders II* se convierta en el punto de referencia para futuras aventuras, así que no se han limitado ▸▸

■ LOS MUNDOS DE DARKSIDERS II SON ENORMES, Y PODEMOS CABALGAR A LOMOS DE DESESPERACIÓN PARA RECORRERLOS ■

DARKSIDERS

Así fue la primera entrega de la saga, uno de los títulos revelación del año 2010.

El primer *Darksiders* estaba protagonizado por Guerra, que llegaba a nuestro mundo en pleno apocalipsis... sin que nadie le hubiese avisado. Nos enfrentábamos a ángeles y demonios por igual, y tenía un equilibrio perfecto entre puzles, exploración y combates. Su estilo visual, muy inspirado en el cómic, también nos dejó una gran impresión. El protagonista tenía un estilo de combate más físico, y también era capaz de cabalgar y utilizar armas de fuego.

LOS ESCENARIOS son enormes y están unidos entre sí por grandes llanuras, casi como si se tratase de un mundo abierto.

EL GUARDIÁN es el primer enemigo final con el que luchamos. Su mecánica recuerda a *Shadow of the Colossus*.

LOS PUZLES son mucho más que una colección de bloques e interruptores. La integración con los escenarios será excelente.

TIENE UN TONO MÁS FANTÁSTICO Y LUMINOSO QUE EL PRIMER JUEGO Y APROVECHA MEJOR EL MOTOR GRÁFICO

a los clásicos rompecabezas: para abrir algunas puertas tenemos que colaborar con personajes secundarios, arrastrar gigantescas bolas de piedra o controlar primitivos golems como si fueran "mechas". También se acabó esa sensación de estar perdido que teníamos en *Darksiders*, y la necesidad de volver sobre nuestros pasos de manera regular. El equipo de desarrollo se está esforzando para que la curva de dificultad y el diseño de niveles (con numerosos portales para teletransportarnos) no se vuelvan frustrantes en ningún momento. Y por si eso fuera poco, también contamos con la ayuda de Polvo, un cuervo que nos indica la salida de algunas zonas (el mismo papel que ocupaba el centinela del juego anterior).

→ MUERTE FORMA PARTE DE UNA ANTIGUA RAZA de titanes, los nephilim, y no teme a nada (en la Biblia aparecen descritos como gigantes, hijos de Dios y ángeles caídos). No sabemos qué emociones oculta bajo su máscara de hueso cuando nos enfrentamos al primer enemigo final: un gigante de piedra cuya mecánica nos recuerda a otros juegos como *Shadow of the Colossus* y *Castlevania Lords of Shadow*. Tenemos que derribarlo unas cuantas veces (mientras esquivamos sus ataques con ayuda de nuestro caballo Desesperación) y encaramarnos sobre él para destruir las tres gemas que lo han puesto en marcha. Justo cuando conseguimos abatirle, termina nuestra demo privada. No os vamos a contar lo que ocurre en la siguiente secuencia de vídeo, tras quitarnos de enmedio a este monstruo, pero sí os daremos alguna pista sobre el tono general del argumento.

Aunque está conectado con el primer título (sus creadores no han querido confirmarnos si volveremos a visitar algunas localizaciones, como las ruinas de la Tierra, aunque parece bastante evidente) tiene un tono más fantástico y luminoso: los niveles en decadencia se han sustituido por templos y zonas abiertas, hay más vegetación y la presencia de los demonios es más sutil; se trata de una historia de redención (la del jinete Guerra y, en cierto modo, también la de Muerte) en lugar del tono apocalíptico y ominoso que desprendía la primera entrega.

→ LA ESTÉTICA TAMBIÉN REFLEJA ESTÁ EVOLUCIÓN. De nuevo los diseños corren a cargo de Joe Madureira, dibujante y guionista de cómics como The Ultimates, Uncanny X-Men o Deadpool. En general, se conserva el colorido de *Darksiders*, con personajes más estilizados y unos escenarios que aprovechan mejor las capacidades del motor gráfico (que es propiedad de Vigil Games). Cada uno de los cuatro mundos que visitamos utiliza una arquitectura y colores particulares, que reflejan todo el mimo que se ha puesto para recrear este universo.

De hecho, esta riqueza sobrepasa a los videojuegos. Dentro

NUESTRA MONTURA, tiene un papel muy importante. Podemos invocarla en cualquier momento con L1 + R1.

LOS COMBATES están basados en la agilidad de Muerte. Golpeamos, esquivamos los ataques enemigos y rematamos con espectaculares combos aéreos.

LAS PLATAFORMAS tienen mayor peso específico que los puzles o los combates, al contrario que en el primer *Darksiders*. El control resulta muy ágil e intuitivo.

de unos meses se editará en nuestro país la novela Darksiders II: La cámara de la abominación, escrita por Ari Marmell. El libro, anterior al juego, narra cómo los jinetes Muerte y Guerra tienen que unir sus fuerzas para evitar que un arma ancestral (y muy poderosa) caiga en malas manos.

Pero el universo expandido no se va a quedar aquí. Nos han confirmado que THQ se encuentra investigando nuevas formas de completar la historia, como las aplicaciones para iPhone, iPad y Android, los juegos gratuitos a través de redes sociales y, por supuesto, una miniserie de cómics. A medida que se acerca el lanzamiento (a finales del próximo mes de junio) se irán confirmando todas estos productos.

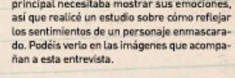
En cuanto a la posibilidad de incluir un modo multijugador, la compañía se muestra tajante: unas historias como las de Guerra y Muerte no tendrían sentido con más jugadores implicados. Sin embargo, sí que existe la posibilidad de que el online esté disponible en futuras entregas, en las que nos vamos a encontrar con los dos jinetes restantes, Hambre y Conquista (que también tendrán un pequeño papel en *Darksiders II*). ¿Quizá un modo cooperativo para cuatro? Habrá que esperar.

DEJAMOS PARA EL FINAL LA VERSIÓN DE WII U. Hemos podido hablar con los responsables de Vigil Games acerca de este tema (fue uno de los juegos que Nintendo mostró durante su conferencia del E3 del año pasado) y ya hemos sacado algunos datos interesantes. Esta versión se encuentra en desarrollo, y estará disponible para la nueva máquina en la fecha de lanzamiento que decida Nintendo. Sin embargo, aunque la historia y el desarrollo será idénticos que en PS3 y Xbox 360, se están asegurando de que incluya funciones adicionales para aprovechar el hardware. La pantalla táctil en el mando no se limitará a la simple selección de objetos en un menú, pero por el momento, no pueden revelarnos más.

HABLAMOS CON EL GRAN JOE MADUREIRA

Joe Madureira es el creador de comics como The Ultimates. Es uno de los fundadores de Vigil Games, escritor y diseñador de *Darksiders*





Joe Madureira presume de su última creación, el jinete del apocalipsis Muerte.

→ Darksiders tenía un estilo visual entre el arte gótico y los comics. ¿Cómo ha evolucionado para esta secuela?

Madureira: El estilo artístico ha evolucionado en *Darksiders II*. Parte de ello ha sido una decisión consciente -hemos aprendido ha hacer mejor uso de nuestro motor gráfico, que se traduce en mejores diseños, que a su vez benefician al estilo artístico- pero otra parte depende de dónde queríamos situar el juego. El primer *Darksiders* estaba ambientado en la Tierra, después del apocalipsis. Naturalmente, la gente sabe el aspecto que tiene la Tierra así que teníamos que mantener un estilo visual realista. En *Darksiders II* el juego se desarrolla en lugares diferentes, alrededor del inframundo. Un lugar donde nadie, incluido nuestro equipo de arte, ha estado nunca. Eso nos ha permitido "soltarnos la melena" y soñar todas estas criaturas salvajes y escenarios disparatados, y también nos dio pie para utilizar una paleta de colores completa .

→ ¿Diría que el juego es más oscuro debido al nuevo protagonista?

Un poco sí y un poco no. Muerte, en sí mismo es un personaje más oscuro, pero la misión en la que se ha embarcado es más luminosa. Está tratando de limpiar el nombre de Guerra, así que es una historia de redención. También, como he mencionado antes, los escenarios tienen unos colores más vibrantes, lo que ayuda a aclarar el tono general del juego.

→ El juego está ambientado en el apocalipsis, al mismo tiempo que el primer *Darksiders*. ¿Volveremos a visitar algunos lugares "rediseñados"?

Responder a esa pregunta podría arruinar algunas sorpresas, así que no diré nada.

→ Guerra llevaba una capucha, pero era capaz de mostrar sus emociones ¿por qué decidió cubrir la cara de Muerte con una máscara?

El hecho de que lleve una máscara me pareció lo más apropiado. Igual que un verdugo llevaría una capucha para esconder su identidad, Muerte lleva la máscara para que sus víctimas no le vean la cara. Sabíamos que el personaje principal necesitaba mostrar sus emociones, así que realicé un estudio sobre cómo reflejar los sentimientos de un personaje enmascarado. Podéis verlo en las imágenes que acompañan a esta entrevista.

→ El nuevo personaje no tiene una construcción tan musculosa como Guerra, ¿por qué?

Con el nuevo jinete queríamos ir en una nueva dirección. Guerra era la incorporación de la fuerza, mientras que Muerte es la incorporación de la agilidad y la gracia. Así que Muerte todavía es fuerte, pero más esbelto, nunca bloquearía un ataque durante un combate, sino que lo esquivaría.

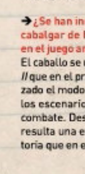
→ La guadaña es un arma icónica de este personaje, pero le hemos visto empuñando otras. ¿A qué se deben estas variaciones? ¿Tienen implicaciones en el argumento?

Hemos incorporado un sistema de recompensas aleatorio, en el que eliminar a los enemigos genera un botín aleatorio, con objetos que podemos equipar. Una vez que decidimos trabajar en esa dirección, era natural que Muerte tuviese diferentes guadañas... pero sentíamos que necesitábamos más, y ahí es donde entran en juego las armas secundarias.

→ ¿Se han incluido cambios en la manera de cabalgar de Muerte respecto a lo que vimos en el juego anterior?

El caballo se utiliza mucho más en *Darksiders II* que en el primer juego, así que hemos estilizado el modo en que Desesperación atraviesa los escenarios, y también hemos ajustado el combate. Después de todo, utilizar el caballo resulta una experiencia mucho más satisfactoria que en el primer título.





Un estudio de las variadas expresiones de Muerte, pese a que lleva una máscara sobre su rostro.



SQUARE ENIX.
FINAL FANTASY XIII-2
MÁS ALLÁ DEL TIEMPO, EL DESTINO
Y LA IMAGINACIÓN
YA A LA VENTA
16
www.pegi.info
www.finalfantasy13-2game.com
Final.Fantasy.XIII.2.Espana
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE

10 CARACTERÍSTICAS CLAVE DE LA CONSOLA, REVISADAS

PS VITA A FONDO

Se acabó la espera: para cuando leáis estas líneas, PS Vita ya estará a la venta. Por tanto, llega el momento de evaluar definitivamente todos sus aspectos para que decidáis con toda seguridad si merece la pena su compra. Hemos repartido su análisis en 10 claves.



1 FUNCIONES INTERNAS
Incluye acelerómetro, giroscopio, cámaras y GPS.

3DS ya incorporaba acelerómetro y giroscopio (dispositivos que detectan los movimientos que hacemos con la consola, como agitarla o girarla), así que parecía obligado incluirlos en Vita. Para no quedarse atrás, también incluye una cámara trasera (de 640x480 píxeles) y otra frontal (320x240). La versión 3G de la consola también incluye GPS.

Valoración Las cámaras tienen unas prestaciones algo justitas (sus 0,3 megapíxeles palidecen frente a los 8 del iPhone 4S), pero el conjunto de prestaciones es envidiable.



3 CATÁLOGO DE JUEGOS
Una campaña de lanzamiento completísima



No hay muchas consolas que puedan presumir de haber tenido 30 juegos disponibles desde su lanzamiento. En nuestra sección de novedades los podéis ver más a fondo, pero ya os adelantamos que la oferta inicial es variada y abarca tanto productos de la propia Sony como muchos provenientes de "third parties". Además, Vita llega en un momento en el que las descargas digitales ya son comunes, así que las visitas a PS Store son obligadas.

Valoración Hay unos cuantos títulos flojos, pero la amplitud de la oferta es innegable y títulos como *Uncharted*, *Ninja Gaiden* o *U. Marvel vs Capcom 3* son de obligada compra.

4 SOPORTE DEL SOFTWARE
Nos pasamos a las tarjetas

Los juegos se almacenan en tarjetas flash especiales, que sólo se pueden leer desde una Vita. Así pues, olvidaos de discos como el UMD que tenía PSP. Por ahora, las llamadas "vita card" se fabrican con capacidad de 2 GB ó 4 GB (*Uncharted*, por ejemplo, no llega a ocupar 3 GB), pero esa cifra podría aumentar en el futuro. En cualquier caso, esas tarjetas ya sirven para guardar partidas, pero por otro lado se venden memory cards (también exclusivas de Vita) para guardar vídeo, fotos o juegos descargados de PlayStation Store. Hay memory cards de 4 a 16 GB.

Valoración Muchos jugones no quieren juegos descargables, así que las cards tienen sentido. El precio de las memory cards (de 20 a 50 €), no tanto.



EL TAMAÑO de las tarjetas es aún inferior al de aquellas que usa 3DS.

2 PRECIO
El justo, según se mire...

Es curioso, cuando Sony anunció el precio definitivo de la consola en el pasado E3, se consideró un gran golpe de mano por su parte. Sin embargo, el paso del tiempo, la crisis y la llegada de nuevos smartphones como el iPhone 4S han influido para mal en la percepción del precio de la consola: 250 € por la versión Wi-Fi o 300 por la que incluye Wi-Fi y 3G. Si adquirís la versión 3G y pensáis daros de alta en alguna de las tarifas de datos, echad un ojo a la tabla de precios de abajo. Vodafone, la proveedora del servicio, ofrece Internet 3G por prepago o contrato. Si optáis por contrato, podéis elegir la opción "Sin permanencia", que es más cara, u otra de las que mostramos debajo.

TARIFAS INTERNET MÓVIL VODAFONE SONY PSP VITA		PRECIO VITA 3G + ALTA INTERNET
PREPAGO		319€ Incluye 3 meses de navegación
CONTRATO	Sin Permanencia. Más la tarifa de datos que elijas.	279€
	Internet Móvil 500MB. 15€/mes. Permanencia de 2 años.	249€
	Internet Móvil 1GB. 19€/mes. Permanencia de 2 años.	249€
	Internet Móvil 2GB. 25€/mes. Permanencia de 2 años.	199€
	Internet Móvil 5GB. 35€/mes. Permanencia de 2 años.	199€
	Internet Móvil 10GB. 45€/mes. Permanencia de 2 años.	199€

Valoración El precio nos parece totalmente lógico si miramos todo lo que ofrece la consola. Ahora bien, otra cosa es que el usuario medio esté dispuesto a gastar tanto por una portátil.

5 POTENCIA
No envidia a las sobremesa

La CPU es una ARM Cortex-A9 de 4 núcleos a 1,5 gigaherzios y la GPU es capaz de mover 197 millones de polígonos. Además, cuenta con 512 MB de RAM y 128 de VRAM. Estas prestaciones, sobre el papel, son bastante superiores a las que tenía PS2 y no distan demasiado de las de PS3. Pero la mejor prueba está en algunos juegos...

Valoración Títulos de primera hornada como *Uncharted* ya son un prodigio técnico. No hay otro dispositivo portátil que la iguale por ahora.



6 BOTONES Y FUNCIONES TÁCTILES
Innovando con el doble stick y el panel trasero



EL PANEL TÁCTIL solo se aprovecha en algunos juegos como Escape Plan, pero seguro que se usará más en el futuro.

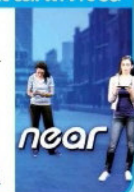
Además de los botones clásicos, destaca el botón PS, que lleva al menú principal. Para el control clásico, la innovación más importante es el segundo stick, que facilitará mucho el control en juegos como los shooters. La pantalla táctil se daba por hecha, pero es una gran innovación respecto a PSP. El panel táctil trasero puede dar juego si se combina bien con la pantalla.

Valoración Ofrece más formas de control que ninguna otra portátil, pero algunos botones, como Select y Start no son demasiado cómodos.

7 CONECTIVIDAD
Comunícate con Wi-Fi ó 3G

El modelo inferior tiene solo Wi-Fi, mientras que el superior tiene Wi-Fi+3G. Podéis aprovechar la aplicación Near para detectar otras Vita e intercambiar datos y Fiesta para chatear.

Valoración Van de maravilla, aunque quizá se podía haber aprovechado el 3G para usar Vita como teléfono.



8 COMPATIBILIDAD CON PS3
El crossplay rompe fronteras

Vita puede "conectarse" inalámbricamente a PS3 para posibilitar el juego cruzado entre ambas. Teniendo un juego instalado en las 2 consolas, podemos crear una partida multijugador. También es posible pausar un juego en PS3 y continuar la partida en Vita... claro, todo esto depende de que el juego sea compatible con esas funciones.

Valoración Por ahora, pocos títulos lo aprovechan (*Wipeout* es el más llamativo), pero funciona bien y es un extra con mucho potencial.



9 PANTALLA
Multitáctil y atractiva



Sus características asombran: 5 pulgadas con una relación de aspecto de 16/9. Resolución de 960x544 px y más de 16 millones de colores. Para que comparéis, la pantalla de PSP mide 4,3 pulgadas y da una resolución de 480x272 px. La pantalla es multitáctil y OLED (lo que facilita mucho la navegación), frente al TFT de PSP.

Valoración Uno de los aspectos más pulidos. El colorido, la nitidez y la visibilidad en cualquier condición lumínica son incontestables.

10 REALIDAD AUMENTADA
Una forma de jugar que gana relevancia

Sony hace hincapié en las posibilidades de R.A. de su consola. Varios juegos apuestan por ella y lo hacen de una forma muy eficaz. El sistema WAAR (Wide Area Augmented Reality) permite jugar con varias tarjetas de realidad aumentada a la vez... o sin ellas. La fusión de acelerómetro, cámara, giroscopio y micro puede dar mucho juego.

Valoración Ya está confirmado que funciona de maravilla, pero faltan juegos "grandes" que la exploten a fondo.



Vosotros preguntáis en Facebook, ellos responden

¿QUÉ QUERÉIS QUE OS ACLARE SONY?

Hace unos días propusimos en Facebook que plantearais dudas que os crea Vita. Las hemos hecho llegar a Sony España. He aquí sus respuestas:



JAMES ARMSTRONG, el "mandamás" de Sony Computer en España, aclara vuestras dudas.



Guille Berrocal:
¿En qué aspectos gana Vita a 3DS, o solo prometen mejores "gráficos"?
Vita incorpora unas características que suponen una revolución en el terreno de los dispositivos de entretenimiento y, que por primera vez, se reúnen en un mismo sistema portátil. Una pantalla OLED de 5" con función multitáctil de tipo capacitivo, dos joysticks, 2 cámaras integradas, un panel táctil trasero que permite nuevas formas de interacción con los juegos... Todo esto, unido a un procesador de gran potencia, una tarjeta gráfica capaz de procesar 4 gigapíxeles por segundo y un amplio catálogo de contenidos de entretenimiento. En nuestra opinión, la fusión de estos elementos convierten a Vita en un dispositivo tremendamente completo y que le hacen único en el terreno del entretenimiento.



Andreu Moral:
El crossplay no me acaba de quedar claro: no sé si por ejemplo puede hacer lo mismo que Wii U (cambiar la pantalla de juego entre TV y Vita estando usando un disco de PS3) o si por ejemplo podemos hacer multijugador local de Vita vs PS3 con un juego se PS3 como si la portátil fuera la segunda pantalla de una pantalla partida.
El juego interplataforma permitirá utilizar Vita para conectarte con todos aquellos amigos que jueguen en PS3. Algunos ejemplos son *WipEout 2048*, en el que los jugadores podrán enfrentarse y disfrutar de emocionantes modos multijugador online, o *MotorStorm RC*, en el que se podrán compartir las vueltas más rápidas y las mejores puntuaciones o acceder a circuitos creados en PS3 con *ModNation Racers: Road Trip* para PS Vita.



José A. Bautista:
¿Cuánto habrá que pagar mensualmente o anualmente por el 3G? ¿Podría pagar la línea 3G con tarjetas prepago?
Sony Computer Entertainment Europa ha cerrado un acuerdo de colaboración con la empresa de telecomunicaciones Vodafone según el cual la operadora actuará como proveedor preferente en el servicio inalámbrico 3G. De esta forma, todos los modelos 3G/WiFi de PlayStation Vita incluirán, por defecto, una tarjeta SIM de Vodafone que el usuario podrá activar según las preferencias personales que él especifique.

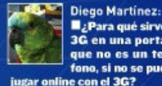


Juan P. Morales:
¿Podrá conectarse mediante un USB al televisor?
PlayStation Vita no dispone de salidas para conectarse a un televisor.



Juan M. Bravo:
¿Qué ofrece PS Vita que no ofrezca un smartphone de última generación? ¿Por qué gastar dinero en ella si ya tenemos una PlayStation 3?
Vita ha sido diseñada para ofrecer una experiencia de juego interactivo que sólo es posible en PlayStation. Se trata de una nueva forma de diversión, profunda, inmersiva y, totalmente diferente a lo que ya conocemos. Además, las posibilidades de conectividad ofrecidas por el 3G y el WiFi, añaden a Vita un perfil más social y con múltiples opciones de comunicación para sus usuarios, como Facebook, Twitter o Skype.

Jorge Albalate:
¿Se compartirán trofeos con la cuenta de PS3?
Sí, los usuarios podrán presumir de sus logros en juegos de Vita y PS3 ante sus amigos y comparar sus trofeos para descubrir quién es el mejor jugador.



Diego Martínez:
¿Para qué sirve el 3G en una portátil que no es un teléfono, si no se puede jugar online con el 3G?
Con el 3G, el usuario puede mantenerse conectado a PlayStation y acceder a Internet cuando le apetezca. Con el modelo 3G disfrutará de las ventajas del modelo WiFi, pero sin la necesidad de estar cerca de un punto de red WiFi. Por otro lado, en determinados juegos hay trofeos y objetivos que solo se pueden conseguir con conexión 3G. Además, el modelo 3G incorpora, en exclusiva, GPS. En cuanto al juego online, es posible hacerlo en juegos "asíncronos", donde los movimientos no son simultáneos, como por ejemplo, juegos de golf o ajedrez.

> "Vita incorpora unas características que son una revolución en el terreno de los dispositivos de entretenimiento."

NUESTRA VALORACIÓN FINAL

Nos encantan su diseño y tecnología, pero las particulares circunstancias del mercado actual pueden poner trabas.

Unid a todo lo que hemos dicho en estas páginas las prestaciones que trae preinstaladas, como el navegador de Internet, Facebook o Foursquare y no hay duda de que la máquina es una golosina para cualquier amante de la tecnología. Ahora bien, ¿hay que ir ya a por ella? "No están las cosas como para gastar 250 € en una portátil", pensará más de uno, con razón. De hecho, no son pocos los rumores de una bajada de precio en el mercado japonés, tras sus discretas ventas allí. Pero también os decimos que la consola vale lo que cuesta y, en ese sentido, no os va a defraudar. Lo que depare el futuro en cuanto a precios seguramente dependerá de las ventas de estas primeras semanas.



Tráiler en HOBBYNEWS.es

¡¡Primeros datos de Resident Evil 6!!

LA PESADILLA RENACE

La saga de terror de Capcom ya tiene su sexta entrega en el horizonte. Vuelven los zombis y el ambiente tétrico, pero llegan enemigos humanos y una nueva batería de movimientos. ¡Te damos los primeros datos!

El juego en cifras

10 AÑOS habrán transcurrido en el juego después de los incidentes de Raccoon City.

2013 es el año en el que sucederá la acción. ¡Un futuro cercano!

70.000 INFECTADOS por el virus habrá en la ciudad ficticia de Tall Oaks. En el tráiler dicen que supone el 90 % de la población.

200.000 DOLARES es lo que pide el mercenario, más otros 200.000 cuando el peligro haya pasado.

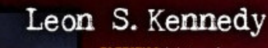
20 DE NOVIEMBRE DE 2012 es la fecha de lanzamiento ya confirmada por Capcom.

600 PERSONAS trabajan en el desarrollo del juego en diferentes partes del mundo (150 de ellas en Japón).

47.000.000 DE JUEGOS lleva vendidos la saga Resident Evil. Con este juego la cifra subirá varios millones más...

TRES HÉROES EN PAREJA...

Las dúos de protagonistas son un clásico en la saga, y esta vez los vamos a tener por triplicado. Leon, Chris y un misterioso mercenario tienen nuestro futuro en sus manos.



Leon S. Kennedy

ES TESTIGO de la transformación del mismísimo presidente de los EE.UU. tras un ataque bioterrorista. A su lado estará Helena Harper, una agente del gobierno que confiesa sentirse responsable de este nuevo y grave incidente. En el vídeo, Leon también recibe al apoyo de Ingrid Hunnigan.

Mercenario

SE DESCONOCE SU IDENTIDAD, pero se sabe que está implicado en un conflicto en Europa del Este. En su sangre está la clave para salvar el mundo, y quiere sacar tajada de ello. ¿Quién es la chica que le acompaña? Podría ser Ashley Graham (*RE4*), pero todo indica que será Sherry Birkin, la hija de William Birkin (el villano de *Resident Evil 2*).

Chris Redfield

EL LÍDER DE LA BSAA sufrió un trauma personal seis meses antes de los acontecimientos del juego, pero a pesar de ello no duda en viajar a China para hacer frente a un ataque bioterrorista junto a su equipo. Por lo que se ve en el tráiler, uno de sus miembros parece que será su mano derecha, aunque todavía no se ha desvelado su nombre.

...Y UN LÍDER MUTANTE

Adam Benford

EL PRESIDENTE de los EE.UU. protagoniza una de las escenas más impactantes al principio del video, cuando queda infectado y sufre una horrible transformación. Leon le debe el haberle dado su confianza, y ahora tiene que decidir si acaba con él o no.



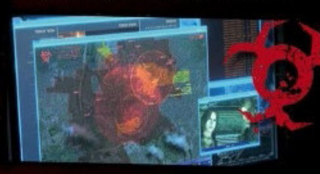


LOS ENEMIGOS SE MULTIPLICAN

Cruzarnos con una criatura mutante en un *Resident Evil* ya no nos sorprende, pero esta vez también tendremos que hacer frente a zombis "clásicos" y a bioterroristas humanos.

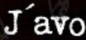
Bioterroristas

SON LOS RESPONSABLES del contagio que se extiende a nivel global. Aunque llevan la cara tapada, parece que son humanos sin ningún poder, salvo sus armas de fuego... y una especie de granada con jeringuillas infectadas.



Zombis clásicos

LOS MUERTOS VIVIENTES están de vuelta, pero ya no son los clásicos enemigos torpes y lentos. Ahora corren, son capaces de saltar e incluso emplean armas. ¡También vuelven el Gigante y una especie de Némesis!



J´avo

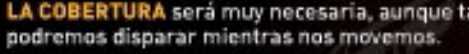
EL NOMBRE DE ESTOS MUTANTES viene de la palabra serbia "demonio", y conservan rasgos humanos (entienden el habla, trabajan en grupo, usan armas). Se regeneran al ser heridos, y si el daño es muy grande, la parte dañada sufre una mutación.



MÁS RECURSOS PARA SOBREVIVIR

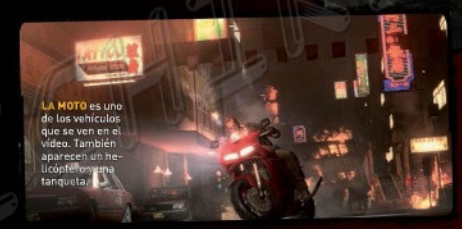
Una situación tan crítica como la que plantea el juego exige una respuesta a su altura. El nuevo sistema de control añadirá más posibilidades de acción que nunca.





LA COBERTURA será muy necesaria, aunque también podremos disparar mientras nos movemos.

LEON se desliza en este momento del tráiler y dispara al zombi desde el suelo cuando se gira.



LA MOTO es uno de los vehículos que se ven en el vídeo. También aparecen un helicóptero y una tanqueta.

LAS ESCENAS DE ACCIÓN HAN HECHO RECELAR A LOS QUE SUSPIRAN POR EL VIEJO ESTILO

UNA AMENAZA GLOBAL

El ataque de los bioterroristas tiene escala planetaria. La infección se extiende por todo el mundo, así que tendremos que recorrer escenarios de lo más diverso.



LANSHIANG, una ciudad ficticia en China, es el lugar donde Chris entra en acción.

EUROPA DEL ESTE (arriba) y Tall Oaks (EE.UU., abajo) son otros escenarios.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 58 UNCHARTED EL ABISMO DE ORO encabeza nuestros análisis de PS Vita, pero hay muchos más. También os contamos qué nos han parecido *Wipeout 2048, Marvel vs Capcom 3, Ninja Gaiden*...



PÁGINA 70 THE DARKNESS II nos muestra el lado más oscuro de los "shooter". ¡Y esta vez con modo multijugador cooperativo!.



PÁGINA 72 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING viene dispuesto a disputarle el trono de los juegos de rol al brillante Skyrim. ¿Lo habrá conseguido? Leed el análisis.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los *gráficos* serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

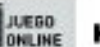












16 ■ Aventura de acción ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Una "vita" llena de aventuras

UNCHARTED EL ABISMO DE ORO

Por David Martínez

Nathan Drake nos ha enseñado todo lo necesario para ser el mejor "cazatesoros": disponibilidad total para viajar, buena vista y mucho tacto... lo mismo que nos ofrece la nueva portátil de Sony.

■ **HACE MÁS DE 400 AÑOS, UNA EXPEDICIÓN ESPAÑOLA** que seguía el rastro de un gran tesoro desapareció en las selvas de Sudamérica. Por suerte, dejaron algunas pistas que un aventurero como Nathan Drake puede seguir sin problemas. Nosotros le acompañamos, cambiando el mando de PS3 por nuestra PS Vita... y nada más. Y es que aunque sea un juego portátil, *El abismo de oro* conserva todos los elementos que han hecho grande a esta saga en las consolas "mayores". Cronológicamente, es la primera aventura de Nate, años antes de *Uncharted*, con el que comparte su ambientación tropical y la mezcla de disparos, plataformas y puzles.

→ **LA PRIMERA SENSACIÓN QUE CREA UNCHARTED** en PS Vita es incredulidad. Parece mentira que los escenarios exóticos, la expresividad de los protagonistas (algunos conocidos como Nathan y Sully, y otros nuevos, como Marisa Chase y el General Guerro) y las animaciones se hayan conservado tal cual, sin apenas recortes. Por no hablar de la familiaridad con la que nos movemos, utilizando los dos sticks analógicos y la misma disposición de botones que encontramos en los tres juegos anteriores para PlayStation 3.

Pero, a la vez, este título es una buena demostración de lo que la consola puede ofrecer en exclusiva. Podemos tocar la pantalla para trepar plataformas de forma automática, inclinar la máquina para mantener el equilibrio o balancearnos en una cuerda, y utilizar el panel trasero (también táctil) para rotar objetos o trepar. Estas "frivolidades" cobran sentido a la hora de resolver algunos acertijos. Por ejemplo, tenemos que frotar la pantalla para sacar moldes al carboncillo, o colocarla frente a una luz para leer a través de los pergaminos...

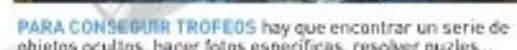
→ **LA AVENTURA ES LARGA, CON 34 CAPÍTULOS** que se extienden casi 12 horas, pero no presenta grandes dificultades. Casi todo el tiempo estamos acompañados por otros personajes que hacen de guía, de modo que solo nos quedamos atasca- ▸▸



LAS PLATAFORMAS son el elemento predominante en este desarrollo aventurero.



PARA CONSEGUIR TROFEOS hay que encontrar un serie de objetos ocultos, hacer fotos específicas, resolver puzles...



LOS COMBATES CUERPO A CUERPO se resuelven con toques y arrastres en la pantalla táctil. También con sigilo.

Disparos muy especiales

Los tiroteos se han resuelto exactamente igual que en las versiones de sobremesa, aunque el auto-apuntado no resulta tan evidente. Las armas también se han sacado de los juegos anteriores, y se han incorporado un machete (para abrir el paso entre la maleza) y una mira telescópica regulable:



EL RIFLE DE PRECISIÓN Dragunov tiene un zoom que se puede regular con la barra táctil de la derecha de la pantalla.



PODEMOS LLEVAR UNA GATLING, pero no nos permite correr, ni saltar o recoger otros objetos. Es el arma más potente.

1



2



3

LA GRAN AVENTURA

A este *Uncharted* no le falta ninguna de las claves del género:

1. **UN ARGUMENTO** inspirado en Indiana Jones o Tras el Corazón Verde.
2. **LUGARES EXÓTICOS** como la jungla, antiguos templos abandonados o grutas llenas de trampas.
3. **ACCIÓN** repartida entre saltos, disparos, combates o descensos en barca...



Nathan Drake

EL AVENTURERO por excelencia persigue un tesoro perdido en la jungla. Esta entrega no desmerece en absoluto comparada con los tres juegos de PS3.

Utiliza la cabeza ¡y los dedos!

Los acertijos que aparecen repartidos por el juego son bastante sencillos. Casi todos se basan en utilizar funciones exclusivas de la consola, en particular la pantalla táctil, el panel trasero y la cámara. Algunos puzles, sin embargo, se repiten.



RECONSTRUIMOS pergaminos hechos pedazos, rasgamos con carboncillo para tomar moldes o limpiamos los objetos oxidados.



PARA RESOLVER LOS ENIGMAS tenemos que estar atentos a las pistas que hay repartidas por la sala, como en los juegos previos.



EL DIARIO es la herramienta más útil para cualquier explorador. Nate apunta las cosas de forma automática.



LAS LOCALIZACIONES tropicales son muy similares a las del primer juego. Esta vez, en Sudamérica en lugar de la isla.



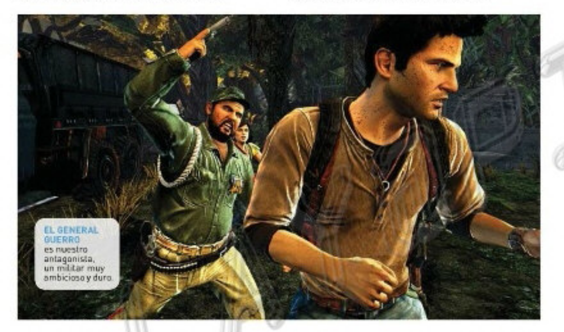
LAS SECUENCIAS son numerosas, y están realizadas en tiempo real. El argumento nos depara algunas sorpresas.



EL ACELERÓMETRO nos permite mantener el equilibrio inclinando la consola, lo que resulta muy intuitivo.



LA CÁMARA se aleja en algunos momentos, para que nos hagamos una idea del tamaño de los escenarios.



EL GENERAL GUERRO es nuestro antagonista, un militar muy ambicioso y duro.

Chase

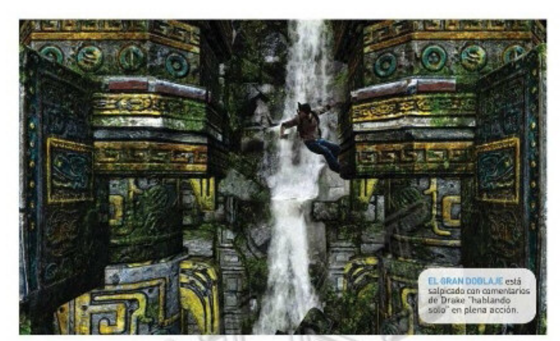
Esta es Marisa, la nieta de un arqueólogo desaparecido, y el "último" ligue de Nathan Drake. Es una mujer de armas tomar.

dos en algunos enfrentamientos. Si bien los tiroteos están resueltos a la perfección (con el sistema tradicional de coberturas), la lucha cuerpo a cuerpo es más confusa: tenemos que pulsar un icono táctil y repetir con el dedo un patrón, al estilo de los QTE. No es que sea muy complicado, pero se pierden algunas posibilidades de los juegos anteriores.

Tampoco vamos a encontrar momentos tan ambiciosos como el tren de la segunda parte o la persecución a caballo de *Uncharted 3*. Lo más parecido es sortear los rápidos de un río, montados en una canoa, mientras tratamos de recoger algunos tesoros.

→ ADEMÁS DE BUSCAR RELIQUIAS, *El abismo de oro* nos invita a resolver misterios más complejos. Tenemos que hacer fotografías en lugares determinados, resolver puzles y también saquear a los enemigos abatidos. Si hay algún elemento que se nos resiste, podemos acudir al Mercado Negro. Se trata de un modo en que intercambiar nuestros coleccionables a través de Near.

Aunque no sea tan espectacular como los dos últimos juegos de PS3, *El abismo de oro* es una "precuela" en toda regla, que no está limitada en ningún momento por ser una aventura portátil. Es el título que mejor refleja la potencia de PS Vita, y un juego imprescindible para todos los seguidores de Nathan Drake. HC



EL GRAN DOBLAJE está salpicado con comentarios de Drake "hablando solo" en plena acción.





EN EL MERCADO NEGRO PODEMOS NEGOCIAR CON OTROS JUGADORES





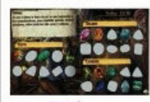
LA CANOA aparece en dos momentos puntuales del juego, y se controla con el panel táctil. Es uno de los momentos más espectaculares.

El mercado multijugador

Una vez que hayamos terminado el juego, podemos comprobar nuestras colecciones y completarlas gracias a este minijuego social. Sin embargo, nosotros nos limitamos a contactar con otros jugadores a través de Near (algo similar al Street Pass de Nintendo 3DS) y los cambios se realizan de forma automática. No sabemos qué ocurrirá al terminar la colección...



DESDE EL MENÚ vemos los objetos disponibles y, si lo investigamos, accedemos a alguna sorpresa oculta.



CADA CATEGORÍA está formada por una colección de objetos más o menos difíciles de conseguir. También podemos explorarlos.



A TRAVÉS DE NEAR realizamos intercambios con otros jugadores de *Uncharted* que se encuentren en las proximidades.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El apartado técnico.** Es el juego que mejor partido le ha sacado a la consola.
- **La resolución** de algunos puzles, con la cámara, el acelerómetro o el panel trasero.

Lo peor

- **La variedad** no alcanza a lo que hemos visto en los dos últimos *Uncharted* de PS3.
- **Los controles táctiles** están bien, pero la respuesta de los botones es más precisa.

Alternativas

- **Ninja Gaiden Sigma Plus** está más centrado en la acción, y también presume de un estupendo apartado técnico.
- **Unit 13,** con un estilo más táctico, ofrece tiroteos en tercera persona y algo de exploración.

GRÁFICOS ¿Escenarios tan grandes y personajes así de detallados en una portátil?	92
SONIDO Excepcional doblaje, con una banda sonora instrumental a la altura.	93
DURACIÓN Con 34 capítulos es más largo que en PS3, aunque no tiene online.	92
DIVERSIÓN Una aventura frenética, pero no llega al extremo de los anteriores.	90
PUNTUACIÓN FINAL	91

Valoración

Un juego brillante, a la altura del primer *Uncharted*, en el que apenas se nota la "portabilidad" (a no ser por la incorporación de nuevas funciones, como la pantalla táctil). Impresiona, aunque puede resultar fácil para los veteranos.

Por Rafael Aznar 







EL NÚMERO 1 DEL RANKING

El juego es una adaptación de las versiones que vieron la luz en PS3 y Xbox 360 el año pasado:

1. HAY 18 TENISTAS ACTUALES, de los cuales once son hombres (Nadal, Djokovic, Federer, Murray, Del Potro, Haas, Roddick, Seppi...) y siete, mujeres (Wozniacki, Sharapova, Kuznetsova, Venus Williams, Ivanovic, Chakvetadze y Robson). Además, hay cuatro leyendas (Becker, Courier, Rafter y Edberg) y dos personajes ocultos.

2. CAMPEONATO MUNDIAL es el modo estrella. Nos creamos un tenista y hemos de ascender en el ranking, mientras avanzamos por una especie de tablero con casillas. Además de ganar torneos, hay que entrenar, firmar autógrafos, comprar equipamiento en la tienda, gestionar los descansos...

3. LA CÁMARA permite crearse un álter ego más o menos convincente. Basta con sacarse una foto con la cámara frontal y luego añadirle los rasgos y el equipamiento que queramos. Podemos crearnos cuantos personajes deseemos.

Rafa Nadal

Plantó cara a Djokovic en el reciente Open de Australia, y en los próximos meses tratará de batirle sobre tierra batida, su superficie predilecta.

3 ■ Deportivo ■ Sega ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible



EL TENIS MÁS ARCADE lleva años ofreciéndonos peloteos de calidad, y no se ha querido perder el estreno de la nueva joya de Sony.

Raquetazo ganador

VIRTUA TENNIS 4

Desde sus inicios en recreativas, esta saga se ha convertido en un paradigma. Si algún día la ATP crea un quinto Grand Slam, será este.

■ **LA SAGA DE TENIS MÁS LONGEVA** llega a PS Vita con un control sencillo y directo que responde de maravilla. Se puede jugar con la pantalla táctil, aunque resulta más cómodo hacerlo con los botones clásicos. Tenemos un botón para el golpe liftado, otro para el cortado y un tercero para el globo. Con sólo eso y el joystick, los intercambios de bola resultan excelentes. A eso se añade el llamado "supergolpe" (un golpe casi imparable), que podemos ejecutar en cuanto se carga la barra correspondiente. Lo malo es que apenas hay golpes que se vayan al pasillo o la línea de fondo, algo que habría aportado un plus de emoción.

A pesar del estilo arcade, cada tenista tiene su propia forma de jugar. No es lo mismo controlar a un "devuelvelotodo" como Nadal que a un cañonero como Roddick o un superclase como Federer.

→ **EL APARTADO VISUAL ES MUY SÓLIDO** y poco tiene que envidiarle al de PS3. Las caras de los jugadores son calcadas y las pistas, pese a no ser reales, también lucen muy bien.

En lo que a modos de juego se refiere, destaca Campeonato Mundial, que nos lleva por una especie de tablero para disputar eventos. Lo malo es que no lleva más de 5-6 horas terminárselo. Para compensar, hay una decena de minijuegos y el multijugador, donde picarse a tope. Tampoco falta el típico modo arcade, que nos enfrenta a cinco partidos y nos concede una puntuación según los golpes que protagonicemos. Por si fuera poco, el juego experimenta con el giroscopio y la pantalla táctil, un añadido que se agradece. HC



EL SUPERGOLPE se puede ejecutar cuando se llena la barra de rigor. La cámara se ralentiza y el golpe es casi imparable.



LOS PARTIDOS DE DOBLES son garantía de diversión. Ya sea online o en red local, los piques a cuatro son geniales.



LOS TORNEOS no son reales, pero al menos hay cuatro equivalentes de Roland Garros, US Open, Wimbledon y Open de Australia.

Una raqueta muy polivalente

Aplicaciones VT es un modo aparte que usa las funcionalidades de PS Vita. Podemos hacer fotos a las siluetas de los jugadores con la realidad aumentada o tirar pelotas contra un barco que se balancea con el giroscopio, pero lo mejor son estas dos opciones:



PARTIDO RV. Controlamos al tenista en primera persona. El desplazamiento se hace con el joystick pero, gracias al giroscopio, podemos enfocar la vista hacia donde queramos.



TOQUE VS. Podemos apoyar la consola sobre una mesa y jugar un partido con un amigo, con la pantalla táctil. Cada uno se coloca a un lado y el partido se ve desde una toma cenital.



LOS MINIJUEGOS aportan gran variedad: rescatar polluelos del ataque de serpientes y pelotazos (izq.), derribar bolos (der.), pelotear en medio de un vendaval, tirar al plato, marcar en una portería, golpear una pared para hacer manos de póker, pasarse una bomba antes de que explote...



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** es excelente. No innova, pero da gusto pelotear hasta la extenuación.
- **Los 10 minijuegos** son un auténtico vicio, tanto como los partidos en multijugador.

Lo peor

- **Campeonato Mundial,** el principal modo de juego, es corto. No dura más de 6 horas.
- **Los torneos** no cuentan con licencia oficial. Olvidaos de Grand Slams o Master 1000.

Alternativas

- **FIFA 12** es la otra gran alternativa deportiva del catálogo inicial de PS Vita.
- **Everybody's Golf** ofrece un deporte más pausado y con un aspecto más desenfadado.
- **Top Darts,** si os van las dianas.

GRÁFICOS Los tenistas son clavados, aunque las caras carecen de expresividad.	89
SONIDO Los sonidos y los gritos en los partidos no dejan margen a nada especial.	70
DURACIÓN El Campeonato Mundial, los minijuegos y el online tienen mucha miga.	85
DIVERSIÓN Los partidos son geniales y además aprovechan las opciones de Vita.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Sus peloteos son tan directos como divertidos, y los minijuegos le aportan variedad. Una fantástica adaptación del juego que ya apareció en PS3 y Xbox 360. Si no lo tenéis en esas plataformas, es una apuesta segura para iniciar la "jugoteca".

Por Daniel Quesada

12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 44,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







AVENTURAS "GALÁCTUCAS"

No hay nadie más poderoso que Galactus. Ni siquiera Mariano Rajoy. Por eso, él es la excusa para el modo Héroes y Heraldos, una de las principales novedades que tuvo la versión Ultimate original. Aquí tenéis un primer vistazo a su funcionamiento:

1. **EL COMBATE FINAL** del modo arcade sigue siendo contra el Devorador de Mundos. Primero combatimos contra dos de sus heraldos ("copias" de luchadores normales) y luego contra este gigante. Si acumulamos suficientes puntos, podemos desbloquear una opción especial en la que lo manejamos.
2. **DENTRO DEL MODO** que os comentábamos, elegimos si apoyamos a Galactus (Heraldos) o lo combatimos (Héroes). Podemos desbloquear cartas con las que ganamos nuevas habilidades (daño, invisibilidad, etc.).
3. **EL COLOR GOLD HERALD**, que da un aspecto espectacular al luchador, se consigue al usar Near con otros jugones.



AUNAD FUERZAS con otros luchadores para lanzar ataques combinados. ¡Dale, Felicia, Dale!





TODOS LOS PERSONAJES de la versión *Ultimate* están aquí, de tal forma que disfrutamos de recién llegados como Red Arremer o Phoenix Wright.

La lucha hace jaque-ultimate

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

Los combates más espectaculares del Universo elevan el listón y bajan su tamaño para que "crossoveréis" donde queráis.

NO OS VAMOS A EXPLICAR OTRA VEZ en qué consiste este título, ¿no? Mejor repasemos sus bonanzas, similares a lo visto en las versiones de PS3 y 360: 50 luchadores (dos de ellos, descargables), modos Héroes y Heraldos y Espectador, multijugador online, jugabilidad más equilibrada que en el *MvC3* original...

Además de todo lo que tenía ya el juego, se incorporan opciones como la compatibilidad con Near para intercambiar objetos, la posibilidad de pasar gratis a la consola todos los DLCs que bajáramos para versiones de sobremesa, control táctil (también se puede usar el clásico que, la verdad, es más cómodo)... O una opción curiosa: usar Vita como mando con la versión de PS3.

→ EL APARTADO TÉCNICO es sorprendentemente similar al visto en consolas "mayores": los luchadores son expresivos y tienen un modelado muy detallado, si bien se ha bajado algo el nivel de detalle en los fondos (apenas hay movimiento) y en los efectos especiales. Son pequeños detalles que no afectan a unos combates frenéticos y vibrantes, que se adaptan perfectamente al concepto portátil de Vita. Ahora bien, no podremos llamar este juego *Ultimate* hasta que incluya a Pete Pote de Pasta Baaah, es una broma friki...

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	92
SONIDO	82
DURACIÓN	94
DIVERSIÓN	93

Valoración Es ligeramente inferior en lo técnico, pero a cambio tiene un catálogo de personajes y opciones brutal. Los combates multijugador son la crema.

PUNTUACIÓN FINAL 93

Por Rafael Aznar



7 ■ Velocidad ■ Sony ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano
■ 39,95 € ■ Ya disponible





EL PILOTO DEL FUTURO

A mediados del siglo XXI las carreras ya no serán como hoy en día, pero resultarán igual de apasionantes:

1. **LAS PRUEBAS** se dividen en cuatro tipos: carrera, contrarreloj, combate y supervivencia. En los eventos de combate hay que atacar a los rivales con los objetos que encontramos (al estilo Mario Kart); en los de supervivencia, la nave acelera sola y cada vez va más rápido, de modo que debemos mantenerla intacta.
2. **LAS NAVES** pueden ser de tres clases: de velocidad, de agilidad o luchadoras, según sus características de velocidad, conducción, salud y potencia de fuego. Hay 20 en total, que se desbloquean según vamos superando los diferentes eventos.
3. **LOS 10 CIRCUITOS** presentan un aspecto futurista y están repletos de bifurcaciones, placas de aceleración que conviene pisar o diversas armas. En los eventos de supervivencia, adoptan este peculiar aspecto de colorines.



LA VELOCIDAD de estas naves nos adelanta cómo serán las carreras del futuro.





LAS ARMAS se dividen entre ofensivas (misiles, plasma, cañón...) y defensivas (minas, escudo, turbo...). Para recogerlas, hay que pisar las marcas verdes y amarillas.

En el filo de la gravedad

WIPEOUT 2048

¿Os acordáis de Newton y su manzana? Pues bien, en el futuro no todos los objetos serán atraídos por la tierra. Para muestra, estas carreras de naves capaces de "levitar" sobre el asfalto.

LAS CARRERAS ANTIGRAVITATORIAS repiten presencia en la parrilla de salida de una nueva consola de Sony. El control de las naves es bastante arcade y aprovecha el giroscopio para maniobrar, mientras que los controles táctiles se usan para acelerar y usar armas. Ahora bien, es tan sensible que se hace muy engorroso, pues el "volante" del giroscopio no permite rectificar trayectorias sin que antes nos estampemos. Es mejor apostar por los botones clásicos.

Las carreras son muy rápidas, con varios tipos de naves, objetos que las condicionan, saltos, atajos... Resultan tan alocadas que se puede pasar del primer al último puesto en un santiamén.

→ EL MODO CAMPAÑA TIENE CERCA DE 70 EVENTOS, divididos en tres temporadas. A medida que los desbloqueamos, se vuelven progresivamente más difíciles, donde se suda la gota malaya para no acabar en el abismo. A eso se añade el multijugador, que incluye el juego cruzado con PS3. Así, podemos correr online contra usuarios de la consola mayor que tengan la entrega *Wipeout HD*.

A nivel gráfico, los circuitos, las naves y las explosiones esporádicas cumplen bien su papel. Por el contrario, los infinitos tiempos de carga llegan a desesperar.



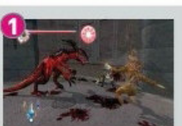
NUESTRO VEREDICTO

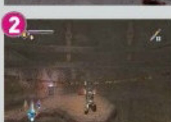
GRÁFICOS	85
SONIDO	73
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	79

Valoración El frenesí de sus carreras, la variedad de eventos y el juego cruzado con PS3 son notables, aunque, a veces, el control es demasiado sensible.

PUNTUACIÓN FINAL 80

Por Rafael Aznar







UN NINJA MUY APAÑADO

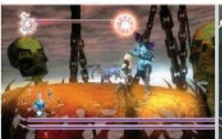
Ryu Hayabusa se tiene que adentrar en el imperio de Vigoor. Para hacerlo, nada mejor que liarse la manta a la cabeza y desatar toda su furia ninja:

1. **LOS COMBATES** son el ingrediente básico. Hay armas para el cuerpo a cuerpo (espada, nunchako, báculo, hoces), arrojadizas (shurikens, flechas, arpones, bombas de humo) y poderes especiales (fuego, hielo).
2. **LAS PARTES DE EXPLORACIÓN** obligan a pasearse los escenarios para encontrar algunas llaves con las que acceder a zonas nuevas. Ryu puede correr por la pared, rebotar entre dos muros, "andarse por las ramas", caminar sobre el agua, bucear...
3. **LAS FUNCIONALIDADES** de Vita que usa el juego son el panel trasero (para activar los poderes especiales) y el giroscopio unido a la pantalla táctil, para lanzar flechas con el arco. Responde bien, aunque, a veces, en el frenesí de la batalla, se hace engorroso.

18 ■ Acción ■ Tecmo Koei ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



TOMONOBU ITAGAKI parió al ninja más salvaje, y PS Vita lo recibe con los brazos abiertos.





LOS JEFES son una docena: un jinete ígneo, una masa viscosa con tentáculos, un dinosaurio, gusanos gigantes, un samurái, un oso hormiguero, un dragón...

Bienvenidos al infierno

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

El clan Hayabusa ha sufrido el expolio de la Espada del Dragón Oscuro. Toca recuperarla, pero costará sangre, sudor y lágrimas.

■ **RYU HAYABUSA NOS HA HABITUADO** a vivir un calvario. Igual que en el original de la primera Xbox (luego "porteado" a PS3), toca mandar a criar malvas a ninjas, militares y demonios. Lejos de ser el típico machacabotones, es vital combinar los ataques con esquives y saltos, con una dificultad endiablada. Por suerte para los más profanos, se incluye un modo "fácil" que activa un turbo cuando la vitalidad está baja, lo que hace a Ryu casi invencible hasta salir del apuro. Aun así, moriréis una caterva de veces y, para más inri, cada vez hay que comenzar desde el último punto de guardado.

→ **EL JUEGO CONSTA DE 19 CAPÍTULOS,** en tres de los cuales controlamos a Rachel, un personaje que carga una guadaña, pero que es menos ágil que Ryu. Completar la aventura lleva unas 15 horas, con una mezcla de combates y exploración muy amena. A eso, añadid las más de 70 misiones del modo "Pruebas Ninja".

El apartado gráfico cumple, con unas cinemáticas excelentes, pero los manchurrones de sangre "cantan", pues no deja de ser una adaptación de un juego que PS3 vio en 2007. Si no catasteis en su día la exigencia de este beat'em up de ninjas, ahora tenéis una buena ocasión para hacerlo.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	87

Valoración Un clásico de la acción que resucita por enésima vez. Exigente al máximo, pero con una jugabilidad y una duración cuidadísimas.

PUNTUACIÓN FINAL 86

REALITY FIGHTERS

12 ■ Lucha ■ Sony ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 29,95 € ■ Contenido:

LA LUCHA CLÁSICA obtiene un nuevo enfoque gracias a los escenarios y personajes de este juego. Veamos los luchadores: aunque hay varios "de serie", la gracia está en crear uno nuevo, usando la cámara de Vita para fotografiar nuestra cara e integrarla. Luego hay que darle ropa (de entre las 400 piezas que hay), un arma (tenemos 40) y un estilo de lucha (hay 15). Los escenarios se crean a partir de un conjunto de fotos que hagamos (al acoplarlas se forma una imagen panorámica). También podemos usar las tarjetas de Realidad Aumentada para fijar la posición de los luchadores, si bien es posible jugar sin ellas. El humor también es importante: podemos golpear con un extintor, pelear como un zombi o vestir a nuestro personaje de la forma más ridícula.

Valoración El editor y la R.A. molan, pero tras un par de pruebas pierden gracia. La cámara molesta en los combates. **68**







HAY UN MODO HISTORIA en el que el señor Miyagi (sí, el de Karate Kid) nos alecciona.



LOS 30 MINIJUEGOS tiran, básicamente, del control táctil y del giroscopio.



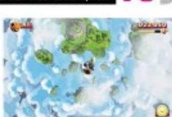
LITTLE DEVIANTS

3 ■ Minijuegos ■ Sony ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 29,95 €

LOS DEVIANTS SON UNA RAZA ALIENÍGENA que tiene que huir de los ataques de unos malévolos robots. Se trata de un compendio de 30 alocados minijuegos que experimenta con todas las funcionalidades de PS Vita. Por ejemplo, en "Praderas rodantes" hay que usar el panel táctil trasero para levantar montículos en la pantalla y que el Deviant, convertido en bola ruede hasta la meta. En "Invasión Bot" hay que buscar enemigos con ayuda del giroscopio y la cámara. Tampoco falta el uso del micrófono en "Canción aplastante", donde toca tararear hasta en tres tonos para sumar puntos. Gráficamente es bastante flojo y la dinámica de varios minijuegos se repite, aunque nos picaremos por batir los récords de cada prueba aprovechando los controles de PS Vita.

Valoración Una piedra de toque para catar las funcionalidades de Vita. Los minijuegos son divertidos, si bien muchos se repiten. **75**





EVERYBODY'S GOLF

3 ■ Deportivo ■ Sony ■ 1 a 30 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 €

LA PROLÍFICA SAGA GOLFÍSTICA de Sony vuelve a asistir al estreno de una consola. Además del sistema de control clásico, se han añadido varios medidores de golpeo a elegir y bastantes funcionalidades táctiles. La mayoría de estas últimas son "pijaditas" (por ejemplo, al tocar a nuestro personaje nos saludará), pero es que el control clásico ya es eficaz y completo por sí solo. Por cierto, los primeros hoyos son asequibles, pero a medida que avanzamos se nos presentan retos plagados de cuestas y golpes de viento, que requieren estudio y paciencia. A un surtido catálogo de personajes, palos y recorridos se une un completo multijugador (ad-hoc y online), que permite reunir hasta 30 jugadores. En lo técnico solo cumple el expediente, pero en lo jugable es una gran propuesta.

Valoración Su ritmo y variedad lo hacen muy apropiado para Vita. Visualmente es simple, pero el control es muy bueno. **82**











LOS PERSONAJES son variados y todos muestran un aire desenfadado.

MODNATION RACERS

7 ■ Velocidad ■ Sony ■ 1 a 8 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 €



LAS CARRERAS DE KARTS MÁS "CREATIVAS" se unen a la parrilla de salida de PS Vita. Hay una veintena de circuitos por defecto, pero el encanto del juego reside en sus posibilidades de personalización: podemos dar rienda suelta a la imaginación para crear todos los karts, corredores y circuitos que queramos. Las carreras, al estilo *Mario Kart*, son una locura, con derrapes, turbos y más de 20 objetos especiales con los que hacer la pascua a los rivales. Lo malo es que no se aprovechan las funcionalidades de Vita, y que el multijugador sólo es local.

Valoración Las carreras son muy divertidas y las opciones de edición, enormes, pero falta un multijugador online. **80**

DYNASTY WARRIORS NEXT

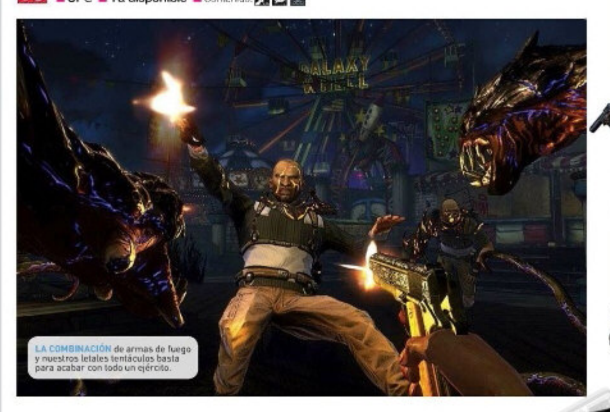
12 ■ Acción ■ Tecmo Koei ■ 1 a 4 Jugadores ■ Inglés ■ 39,95 € ■

LA ANTIGUA CHINA era un territorio de armas tomar y, como es costumbre en este beat'em up, hay que tumbar a cientos de enemigos mientras conquistamos territorios. Podemos elegir entre 65 personajes y, además, crear los nuestros propios. Además de la campaña, hay un modo Conquista y un modo cooperativo local para cuatro jugadores. Los combates aprovechan bastante bien los controles táctiles y el giroscopio para ejecutar ciertos movimientos, pero los combates resultan repetitivos hasta decir basta y el popping" canta la traviata.

Valoración El mismo "mata-mata" de siempre, con algún añadido jugable adaptado a Vita. Se hace muy repetitivo. **73**

Por Daniel Quesada

18 ■ Shoot ´em up ■ 2K Games ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 61 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA COMBINACIÓN de armas de fuego y nuestros letales tentáculos basta para acabar con todo un ejército.

¿Jugamos a las tinieblas? THE DARKNESS II

Si unas voces os invitan a venir "pa lo oscuro", esta vez podéis hacer caso. No os darán caramelos, sino el poder de masacrar a vuestros rivales.

■ **LA OSCURIDAD ES UN ENTE EXTRAÑO** y maquiavélico, que disfruta con el sufrimiento humano. Dos años atrás intentó poseer al mafioso Jackie Estacado, pero él la rehuyó. Ahora, cuando Jackie es un capitoste de los bajos fondos, la Oscuridad vuelve a tentarlo. Para liar más la situación, una organización llamada la Hermandad quiere arrebatar sus poderes a nuestro protagonista.

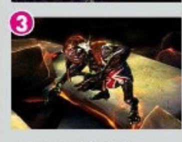
¿Lo mejor? Tirotearlos y despedazarlos. Así, vuelve la mecánica de un "shooter" (usamos pistolas, Uzis o escopetas, a una o a dos manos), pero con el añadido de los poderes oscuros. Nuestros dos tentáculos nos acompañan siempre que estemos en las sombras (la luz los hace esconderse e impide que podamos regenerar salud) y son más versátiles que McGyver en una ferretería: pueden coger objetos distantes, comerse el corazón de un rival o atacar de formas muy diversas.

Además de participar en intensos (y divertidísimos de puro bestias) duelos, a veces hemos de dialogar con personajes secundarios (vuelven conocidos como Jimmy el Uva o nuestra novia Jenny) y buscar la forma de acabar con los jefes finales. Además, hay un cooperativo llamado Vendetta, que nos cuenta una trama paralela a la historia principal, con cuatro héroes nuevos (lo detallamos arriba).

→ **EL ESTILO GRÁFICO**, mezcla de cel-shading con texturas pintadas a mano (sus creadores lo llaman Graphic Noir), imita muy bien la estética de los cómics en la que se basa el juego. Unid a eso mucho momento sórdido y una historia algo simple, pero bien contada, y tendréis una aventura que os atrapará con sus tentáculos. HC







UN ASESINO "D-ESTACADO"

Jackie es un "Don" de la mafia, así que tiene toda clase de armas para hacer sufrir a sus rivales. Si añadimos las fuerzas de la Oscuridad, apaga (la luz) y vámonos. He aquí sus poderes.

1. **LOS TENTÁCULOS** de la oscuridad pueden coger objetos a media distancia, como munición o items arrojadizos. Así, es posible agarrar una vara de hierro y lanzarla a un rival para empalarlo. Por supuesto, también sirven para comernos corazones, que sirven para recuperar salud.
2. **CON LOS "PUNTOS DE ESENCIA"** (algo sí como puntos de experiencia) que obtengamos podemos adquirir nuevas habilidades: mayores cargadores, ataques especiales...
3. **SOLO TENEMOS UN OSCURO** a nuestro lado (en el primer juego había 4), pero es muy efectivo: se lanza a por los enemigos, los retiene y hay veces en las que nos ayuda con los jefes finales. Podemos controlarlo en un par de ocasiones, en pequeñas tareas de infiltración.

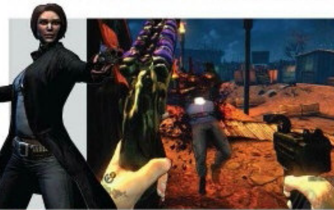


Jackie

Había mantenido a la Oscuridad a raya un par de años, pero ahora la toca volver a enfrentarse a ella y a la misteriosa Hermandad.

Bendita vendetta

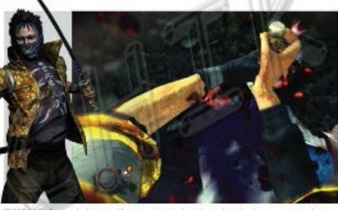
El modo cooperativo ha sido todo un descubrimiento. Según el personaje que elijáis, vuestra forma de actuar ha de ser muy diferente. Mirad qué tropa tan rara:



SHOSHANNA: Su pistola Brazo de la Noche puede cargar esencia para vomitar un brutal disparo. Si activamos su poder, tirotea con dos armas así a la vez.



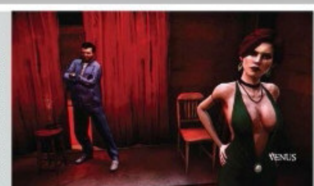
JP DUMOND: Su bastón suspende a los enemigos en el aire para que luego podamos rematarlos. Su poder especial le permite lanzar un agujero negro.



INUGAMI: Posee la katana Kusanagi, que destripa a los rivales en un suspiro. Su técnica Enjambre deja indefensos a varios rivales simultáneamente.



JIMMY WILSON: Usa un hacha que puede lanzar y recuperar con solo pulsar un botón. Además, es capaz de invocar oscuros para que ataquen a lo kamikaze.



DOS MUNDOS CONFLUYEN en el juego. Nueva York, en el que toca disparar e investigar en cementerios o prostíbulos (izq.), y un psiquiátrico (der.), en el que se nos intenta convencer de que toda la aventura no es más que una "ida de olla" de Jackie. ¿Cuál de los dos lugares es el real?

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La atmósfera,** una vez más, es muy convincente. El nuevo "look" juega a favor.

■ **Los nuevos poderes** y las ejecuciones son salvajemente divertidos.

Lo peor

■ **Es demasiado lineal** y las escaramuzas acaban volviéndose algo repetitivas.

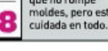
■ **Ha perdido elementos:** no encontramos extras ni misiones secundarias.

Alternativas

• **El primer The Darkness** está a precio reducido y se puede descargar en las tiendas online.
• **Bioshock 2 o Crysis 2** son otros "shooters con superpoderes" interesantes, ambos con multiplayer.

■ **GRÁFICOS** El Graphic Noir es muy, muy efectista. Los enemigos se repiten.	89
■ **SONIDO** Las voces son convincentes, aunque molan más las americanas.	85
■ **DURACIÓN** La campaña dura unas ocho horas y el cooperativo añade otro tanto.	84
■ **DIVERSIÓN** Los poderes son lo más. La trama tiene altibajos, pero es divertida.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**





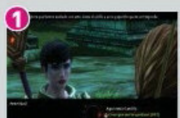
Valoración

Su gamberrismo lo hace ameno, aunque es algo corto y "pasillero". Demos gracias, pues, a ese multijugador tan mimado, que da pie, casi, a dos juegos en uno. Es una aventura que no rompe moldes, pero está cuidada en todo.

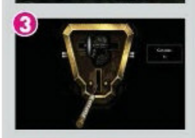
Por Borja Abadíe



16 ■ ROL ■ EA ■ 1 jugador ■ Castellano (solo textos)
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







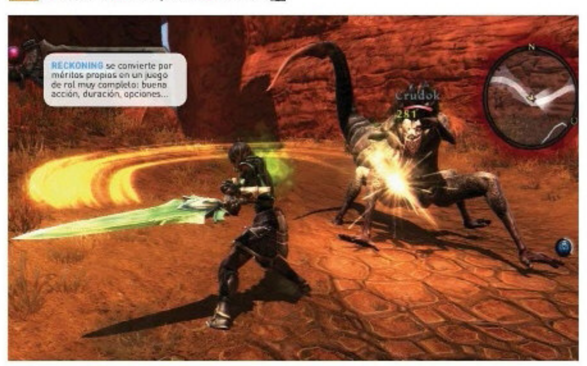
CRÉDITOS DE LUJO

Para conseguir una mezcla de ideas tan buena, el equipo que ha diseñado *Reckoning* está firmado por 3 ilustres:

1. R.A. SALVATORE, conocido escritor de novelas de fantasía ha sido el encargado de crear la trama y el universo sobre el que gira el juego. Tiene un estilo muy parecido al de "El Señor de los Anillos" aunque con sus propias razas y peculiaridades.

2. LOS DISEÑOS DE TODD MCFARLANE, creador de la serie Spawn (entre otras cosas) le ha dado a este título ese aire tan especial. Una especie de dibujo animado bastante caricaturizado que nos recuerda a la saga *Fable* o a *World of Warcraft*.

3. KEN ROLSTON fue el diseñador jefe de joyas como *Morrorwind* y *Oblivion* (de *The Elder Scrolls*), de ahí que muchas de las situaciones repitan en esta ocasión, como los minijuegos de ganzúas, las herrerías, la alquimia o la posibilidad de recorrer un mundo abierto a nuestro antojo.



RECKONING se convierte por méritos propios en un juego de rol muy completo: buena acción, duración, opciones...

Un héroe sin destino

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Hay miles de cócteles: con bebidas, de marisco y hasta molotov. Pero... ¿se han saciado nuestros paladares con la nueva receta rolera de EA?



Héroe

Nosotros creamos a nuestro protagonista, el único de todo Amalur que no tiene escrito su destino. ¿A qué esperáis para ayudarle a tener uno?

■ **EL PROTAGONISTA DE RECKONING** renace de entre los muertos para sorpresa de todas las razas mortales de Amalur. Desde ese momento su destino queda borrado de la historia, por lo que nos toca a nosotros decidir cómo forjarlo. Como es habitual en el género, podemos crear un personaje eligiendo entre distintas razas y clases (con un editor bastante limitado) para lanzarnos a la exploración de un gigantesco mapeado lleno de aldeas, mazmorras y secretos por descubrir investigando.

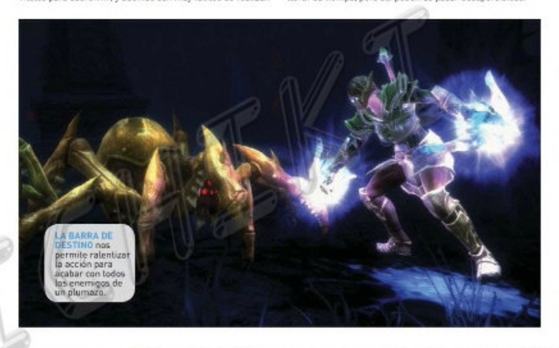
→ **LA MEZCLA DE ELEMENTOS ES SU PRINCIPAL BAZA:** la trama recuerda a sagas como El Señor de los Anillos, los combates a juegos como *Fable* y el resto (misiones, diálogos, habilidades,...) a títulos como *Elder Scrolls*, por lo que su punto débil es que se parece demasiado a cosas que ya hemos jugado. En realidad, el juego cumple con corrección en casi todos los apartados, pero nos deja con una tremenda sensación de "déjà vu". Eso sí, *Recknoning* cuenta con grandes aciertos. Los combates son muy accesibles y mantienen la diversión durante las más de 30 horas de historia. Resetear las habilidades para convertirnos en mago, pícaro o guerrero en cualquier momento es una opción de la que deberían aprender otros juegos. La cantidad de equipamiento disponible es uno de los elementos más adictivos (queremos encontrarlos todos). En definitiva, si pasamos por alto la falta de innovación y originalidad, disfrutaremos de un título muy completo y entretenido.



LOS MOVIMIENTOS PARA ESQUIVAR Y BLOQUEAR son vitales para sobrevivir, y además son muy fáciles de realizar.



ASESINAR POR LA ESPALDA a nuestros enemigos puede llevar su tiempo, pero así podemos pasar desapercibidos.



LA BARRA DE DESTINO nos permite ralentizar la acción para acabar con todos los enemigos de un plumazo.

LA VARIEDAD DE ARMAS es uno de los puntos fuertes del juego: tenemos espadas, mandoble o gigantescos martillos (izquierda), pero a larga distancia lo mejor es usar armas como el los chakrams (unas cuchillas circulares voladoras), los cetros mágicos o los arcos (derecha).

Investigar tiene premio

El mapa de Amalur, dividido en 5 zonas (cada una con un estilo predominante: desierto, bosque, ruinas...) es realmente gigantesco, y está repleto de secretos. Podemos coger cofres, descubrir puertas ocultas, arsenales, etc... :



LAS PIEDRAS DE PODER están repartidas por todo el mapa. Además de contarnos más de la historia de Amalur, nos otorgan bonificaciones si descubrimos todas las de una misma zona.



PARA PODER VER LOS OBJETOS y las puertas ocultas, antes tenemos que invertir nuestros puntos de habilidad en "ver lo oculto". Los tesoros que nos aguardan bien merecen el gasto.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los combates** son muy accesibles, entretenidos, variados y espectaculares.
- **La duración,** 30 horas para la trama principal y muchas más para completarlo.

Lo peor

- **Es muy poco original,** reciclando ideas que ya hemos visto en otros títulos.
- **La falta de puzles** o minijuegos hace que sea demasiado repetitivo...

Alternativas

- **Skyrim,** en Xbox 360 y PS3, es lo mejor de lo mejor en cuanto a juegos roleros.
- **Fable 3,** en Xbox 360, tiene un estilo parecido en los combates, aunque es menos rol en estado puro.

GRÁFICOS Los escenarios son muy grandes aunque tienen poco detalle.	84
SONIDO La banda sonora es aceptable, pero los efectos sí que son contundentes.	81
DURACIÓN Completar la historia y las misiones secundarias lleva más de 50 horas.	90
DIVERSIÓN Los combates y la búsqueda de ítems nos tiene enganchados.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

EA no ha querido arriesgar en su incursión en el rol con mundos abiertos, así que ha reunido en un cóctel jugable lo mejor de otros títulos del género. Lo malo es que han pasado por alto introducir novedades o crear su propio estilo.







UNA DE EXTRAS

Además del juego en tres dimensiones, este título ofrece otras curiosidades que merece la pena explorar. Nos parece fatal que no se incluya el Tekken Bowl, pero no se puede tener todo en la vida...

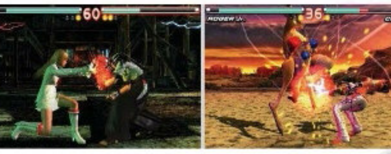
1. **BLOOD VENGEANCE** ya se incluía en *Tekken Hybrid* para PS3 (y en 3D), pero disfrutar de una película completa en 3DS es toda una novedad.
2. **EL CONTROL** puede ser clásico, pero también se nos permite usar la pantalla inferior, donde hay botones de "atajos" para las maniobras más complicadas.
3. **HAY 765 CARTAS** para ir desbloqueando, con fotogramas de la peli, diseños conceptuales o renders de los primeros juegos. ¡Menuda pinta gastaba Heihachi antes!

16 ■ Lucha ■ Namco-Bandai ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 45,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





EN SOLITARIO, la acción se desarrolla en 3D y 60 fps. En modo Versus se mantiene la tasa de frames, pero sin 3D.



EL SISTEMA DE COMBATE es el clásico de la saga: un botón para cada extremidad. Lo complicado está en dominar las docenas de combos de cada luchador.

Que primen los guantazos

TEKKEN 3D PRIME EDITION

Los grandes luchadores del Puño de Hierro vuelven a reunirse. Y esta vez sin excusas bobas: es por el gusto de repartir estopa.



Hwoarang

El rival de Jin es especialista en Tae-Kwon-Do. ¿No lo domináis? Tranquilos, hay otros 39 luchadores.

■ **LUCHA 3D... ¡EN 3D!** Por fin, la familia Mishima de el salto a la portátil de Nintendo, en un título que reúne a los grandes nombres de la franquicia. Nada menos que 40 luchadores, que pueden medirse el lomo en 4 modos de juego: Supervivencia Especial (aguantar con una barra de vida en rondas de 5 combates, 10 ó 20), Práctica o Combate Rápido, en el que podemos ir subiendo de nivel (los típicos Kyus) a base de superar rondas. Aparte está el modo Versus, que nos permite competir online.

→ **EL APARTADO TÉCNICO,** sin ser la bomba en cuanto a modelado, presenta cuidadas animaciones y se mueve a 60 fps, incluso en 3D. El sistema de pelea no ha evolucionado desde aquel mítico *Tekken 3* y la oferta de modos de juego es escasa, pero para echar peleas versus viene de perlas. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	83
SONIDO	78
DURACIÓN	86
DIVERSIÓN	83

Valoración Los combates son fluidos y se incluyen bastantes luchadores, pero faltan modos de juego y algo de evolución en la jugabilidad.

PUNTUACIÓN FINAL 83





LOS FONDOS DEL TESORO

La aventura se desarrolla en un océano repleto de islas y zonas a las que vamos accediendo desde el Cañón Dondequiera. Estos son los tres elementos esenciales en nuestra búsqueda del One Piece:

1. **CONSEGUIR OBJETOS** y materiales, fundamental para fortalecer a nuestros personajes y abrir el camino a nuevas zonas. La gracia está en que podemos cocinarlos, desarrollarlos o crearlos mediante la alquimia. Y de paso, también podemos dejar trampas.
2. **APRENDER MOVIMIENTOS** para Luffy, Robin, Usopp y Cía. (tocamos su icono para cambiar de personaje) ayuda mucho en las batallas contra los jefes. Personalizar dichos movimientos permite aumentar su nivel de habilidad.
3. **ALIMENTAR A GABRI** se traduce en puntos de diferentes tipos o colores, que sirven para activar misiones. Cuantos más jefes finales derrotemos a combo limpio, más subirá el nivel de nuestro simpático aliado. Este sí que está hecho "un pieza", y no el tesoro del juego.

7 ■ Acción/Aventura ■ Namco-Bandai ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 45,95 € ■ Ya disponible



LAS SECUENCIAS cinemáticas son fieles a la serie, pero todos los diálogos están en japonés.





LA EXPLORACIÓN ofrece momentos de pesca, donde recogemos el carrete con movimientos circulares en la táctil; y de cazar insectos, deslizando el stylus con garbo.

Piratas del anime

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP

El capitán Luffy y su tripulación reviven su primera aventura de Wii, aunque se han debido de olvidar los mapas en el Thousand Sunny, porque andan más desorientados que Paquirrín en la isla.

■ **EL GRAN TESORO PERDIDO** de esta conversión de Wii no es otro que el episodio 2 de *Unlimited Cruise*, cuya ausencia en la versión europea se ha intentado compensar con el modo Marineford, una sucesión de batallas en escenarios sacados de la serie, con personajes como Ivankov, Barbablanca o Akainu. Y es eso precisamente, el carisma de los personajes, lo que salva la monótona historia principal, demasiado enfocada en la exploración y en coleccionar ingredientes con los que crear objetos, que a su vez sirven para... crear más objetos, y así sucesivamente.

→ **EL PLANTEL DE ENEMIGOS** incluye zombis, monstruos y piratas, aunque las formas de vencerlos no difieren demasiado entre sí, si bien los combos de Furia añaden un toque de variedad a la insipidez de las batallas. Los nueve personajes principales cuentan con sus propios estilos de lucha, y van ganando nuevas habilidades según libran más combates.

La mejor parte se la lleva el estilo gráfico de los protas, pero todas sus voces están en japonés, con subtítulos. Por suerte, los más de 200 enemigos y 45 personajes jugables que incluye el modo Supervivencia consiguen lo que se echa de menos en el resto del juego: pasárnoslo "pirata". HC



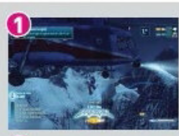
NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	75
SONIDO	65
DURACIÓN	64
DIVERSIÓN	66

Valoración El peso de la acción recae sobre la exploración sin rumbo, y los fans os quedaréis con las ganas de jugar al episodio 2, a pesar de Marineford.

PUNTUACIÓN FINAL 67

Por Rafael Aznar







EL DESCENSO DE LA LADERA

Carreras, competiciones de piruetas y eventos de supervivencia son los tres tipos de pruebas que nos aguardan:

1. **LAS PISTAS** están ambientadas en nueve regiones: las Montañas Rocosas, la Patagonia, Siberia, Alaska, la Antártida, el Himalaya, Nueva Zelanda, los Alpes y África. Cada descenso ofrece múltiples caminos, así como infinidad de trampas (árboles, precipicios, avalanchas, troncos).

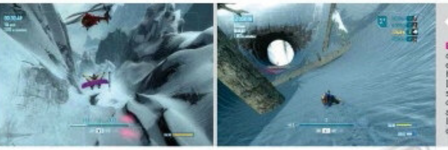
2. **WORLD TOUR** es el modo de juego principal. Manejamos a los miembros del equipo SSX a lo largo de nueve escenarios, con casi 50 eventos, mientras se enfrentan a Griff. A eso hay que añadir los 153 eventos del modo Exploración (logramos oro, plata o bronce según la marca obtenida).

3. **LOS MODOS ONLINE** incluyen eventos en los que competimos contra los fantasmas de hasta 100.000 usuarios, así como RiderNet, una red social con recomendaciones y desafíos de nuestros amigos.

3 ■ Deportivo ■ EA ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 69,95 € ■ 1 de marzo



EL SNOWBOARD nos clava a la nieve con las acrobacias y la velocidad de una saga que vuelve tras años de ausencia.



EL EQUIPAMIENTO concede un toque especial al control: hay un traje aéreo (izq.), un panel solar para no morir congelados (der.), armadura, piolet, linterna, bombona de oxígeno...

El blanco páramo de las piruetas

SSX

Unos sueñan con escalar el Everest y otros con bajar su manto nevado encima de una tabla. Si sois de los segundos, id afinando el equilibrio y el termostato corporal, porque os vais a congelar.

■ **REALISMO Y ARCADE SE DAN EL "SÍ QUIERO"** con el snowboard como maestro de ceremonias. El control es muy intuitivo y fácil de interiorizar, pero dominarlo tiene su aquél: con el joystick izquierdo se regula la inclinación de la tabla, y con el derecho (o los botones clásicos), los saltos que se quieran.

Se hace indispensable encadenar combos para entrar en modo turbo y así dar acelerones o hacer acrobacias, y la dificultad de las pruebas es cada vez mayor.

→ **LA JUGABILIDAD ES MUY VARIADA,** pues a la amplitud y apertura de los escenarios se añade el componente estratégico del equipamiento. Por ejemplo, si es de noche es preciso equipar la linterna; si hay ventisca, unas gafas; si el frío es extremo, un panel solar.

Lo que más nos ha decepcionado es el apartado gráfico, que no está a la altura de la jugabilidad. Frente al aspecto más desenfadado de entregas previas, esta vez se ha apostado por un tono serio que no parece casar con el planteamiento de juego. Además, hay "popping" y, sobre todo, un "clipping" que se observa en los pies del personaje, casi siempre hundidos misteriosamente en la nieve. Pese a ello, la infinidad de pruebas y los desafíos online dan para muchas horas de juego.

NUESTRO VEREDICTO	
GRÁFICOS	70
SONIDO	88
DURACIÓN	89
DIVERSIÓN	85

Valoración El snowboard se prodiga poco en el mundillo, pero este arcade os hará disfrutar con una apuesta jugable y un control de lo más completos.

PUNTUACIÓN FINAL 83

Por Borja Abadíe





IGUALITO UN QUE UN ANIME

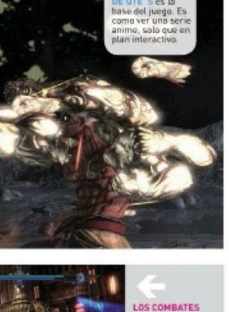
La propuesta de *Asura´s Wrath* es cuanto menos arriesgada. Hay tres estilos básicos a los que se ajusta la acción:

1. **LOS QTE´S** son muy abundantes. Hay secuencias en las que tenemos que pulsar los botones que aparecen en pantalla para acabar con los enemigos finales, durante las secuencias interactivas e incluso QTE´s para abrir una puerta y seguir avanzando.

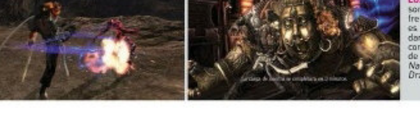
2. **LAS FASES TIPO SHOOTER** también son muy recurrentes. Se parecen mucho a *Space Harrier*, es decir, zonas sobre railes en las que no paramos de disparar a los enemigos. Son espectaculares, aunque muy sencillas.

3. **EN LOS COMBATES** la variedad brilla por su ausencia, ya que nos limitamos a machacar botones como locos. Eso sí, una sola vez en todo el juego vivimos un momento algo diferente. Es este baño en el que nos acompañan nuestro maestro y dos bellas señoritas a las que podemos salpicar juguetonamente con el agua. "Japonesadas" en estado puro.

16 ■ Acción ■ Capcom ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 59,95 € ■ Ya disponible



LA ABUNDANCIA DE QTE´S es la base del juego. Es como ver una serie anime, solo que en plan interactivo.



LOS COMBATES son realmente frenéticos, la acción es constante, sin darnos un respiro, como en una serie de animación tipo *Naruto* o *Bola de Dragón*.

La ira de los Semi-dioses

ASURA´S WRATH

¿Sois aficionados al anime? Pues entonces seguro que no os sorprenden las peleas salvajes, las secuencias que congelan la acción y hasta los avances en plan "en el capítulo siguiente".

■ **ASURA ES UN SEMI-DIOS CON MUY MALA LECHE:** se le hinchan las venas, los ojos se le salen de las órbitas y hasta le crecen cuatro brazos con los que "medirle el lomo" a quien se cruza en su camino. En este caso, los que se han atrevido son una panda de dioses a los que la divinidad se les ha subido a la cabeza. Pero el argumento es lo de menos, porque el juego va directo al grano: batallas lo más desquiciadamente espectaculares que podamos imaginar. En eso no falla, colmando las ansias de los aporreadores de botones más exigentes. A veces nos deja boquiabiertos ante la gigantesca escala de los combates o en las fases tipo "shooter", pero las buenas sensaciones acaban pronto.

→ **EL DESARROLLO, DIVIDIDO POR EPISODIOS,** es repetitivo, previsible y apenas nos da opciones. No existe ningún tipo de aprendizaje, ni la clásica curva de dificultad que nos complique las cosas al final. Para colmo, los escenarios son pequeños, con peleas en arenas minúsculas en las que no hay nada que hacer más allá de encadenar combos "complicadísimos" presionando ¡2 botones! Si queréis jugar a ver vídeos mientras la intensidad de las escenas aumenta en un "in crescendo" sin sentido, estáis de suerte.

NUESTRO VEREDICTO	
GRÁFICOS	76
SONIDO	77
DURACIÓN	70
DIVERSIÓN	67

Valoración La apuesta de videojuego interactivo deja mucho que desear. Echamos en falta minijuegos, profundidad en los combates, variedad, jugabilidad,...

PUNTUACIÓN FINAL 68

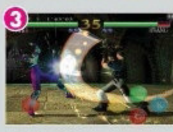




18 ■ Lucha ■ Namco Bandai ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 9,95 € ■ Ya disponible ■







PELEAS DE ARMAS TOMAR

Soul Calibur significó un salto importante para el género de la lucha, con un estilo propio y un desarrollo realmente en 3D. También es un buen juego de lucha en iOS, pero golpea demasiado fuerte el bolsillo.

1. **LA ARMAS** son el seño de identidad de la saga. Todos los personajes tienen la suya y cambia considerablemente su fuerza y alcance a la hora de atacar. Hay para todos los gustos: espadas, varas, hachas, látigos o nunchacos.
2. **PODEMOS MOVERNOS POR EL ESCENARIO,** tanto hacia delante y atrás, como en profundidad. Es vital que sepamos colocarnos bien y sortear al enemigo, ya que al caer fuera del área de pelea, perdemos el combate.
3. **PODEMOS USAR LA DESCARGA EN iPAD E iPHONE,** lo cual está muy bien. Sin embargo, el precio está muy por encima de lo habitual en la App Store. ¡Y más aún teniendo en cuenta que carece de modo multijugador!



NIGHTMARE Y COMPAÑÍA vuelven a pelear con su look de los 90... Esta vez en tablet y móvil.




DESBLOQUEAR LOS NUEVE luchadores extra es lo que empuja a seguir partiéndonos la cara. El lagarto Lizardman o Inferno son de los más carismáticos.

La leyenda no ha muerto

SOUL CALIBUR

Llevar un arma blanca por la calle no es nada civilizado. Claro, que si blandís una pedazo de espada gracias a esta leyenda que renace para móviles, seguro que os hacen la ola en el metro.

■ **DE DREAMCAST A iOS.** Que uno de los mejores juegos de lucha de la historia, nacido en una gran consola, resucite en el ecosistema de Apple, resulta incluso romántico. Además, viene a cubrir una imperiosa necesidad de títulos de lucha en la App Store.

La primera pega, como suele ocurrir con los juegos arcade, es el control. El sistema de golpes, basado en dirección más botón, no va del todo fino en la pantalla táctil de iPhone e iPad, aunque con la práctica sí es posible luchar con soltura. El apartado visual es bueno y el sonoro un calco de la versión original.

→ **CON EL PRECIO SE LE HA IDO LA MANO** a Namco Bandai, y es su principal lastre. No es el juego más divertido para iOS, ni el que mejores gráficos tiene, ni el más largo... y vale 10 eurazos (¡con un 20% de descuento de lanzamiento!). Además, estamos hablando de la versión de un juego del 99 a la que incomprensiblemente le falta el multijugador. Hay que conformarse con los clásicos Arcade, Museo y Time Attack y Survival. ¡Ah, y tampoco hay logros! Esperemos que todas estas carencias se solucionen en una futura actualización gratuita, porque estamos ante un muy buen juego, pero capado y caro de forma incomprensible.

NUESTRO VEREDICTO	
■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	70
■ DIVERSIÓN	75

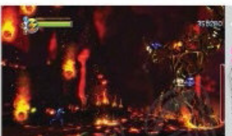
Valoración *Soul Calibur* tiene una buenísima base técnica y de desarrollo, pero unas carencias y un alto precio que lo hacen poco recomendable.

PUNTUACIÓN FINAL 75



LOS SALTOS MÁS COMPLICADOS se unen a la presencia de enemigos para no darnos respiro.





EL APARTADO GRÁFICO es tan vistoso como variado y se luce en los escenarios y en algunos enemigos finales. También destaca la banda sonora.

ZACK es todo un héroe. Su poderes la permiten saltar, combatir y resolver todo tipo de puzles.

PS3 | 12 ■ Plataformas ■ Crocodile Entertainment ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 12,99 €

ZACK ZERO

Un plataformas con el aire de los grandes clásicos y de la mano de un estudio español. ¿Te atreves a dar el salto con Zack?.

■ **EL MALVADO ZURLOG HA SECUESTRADO A LA BELLA MARLENE,** así que es misión del heroico Zack rescatarla. Un argumento clásico para un juego de plataformas igualmente clásico "made in Spain" (ex-miembros de Dinamic), con un trepidante desarrollo 2D repleto de saltos. Zack puede usar distintos poderes del fuego, el hielo y la tierra, para combatir, saltar o resolver puzles. Su mecánica engancha por su sencillez y a ello ayuda un apartado gráfico muy vistoso y una buena banda sonora (con la voz de Lorenzo Beteta (Jack en "Perdidos") en la narración.

→ **EL JUEGO ES DIFÍCIL,** con lo que sus 6 horas de juego dan para bastante, y más si buscamos todos los tesoros y las mejores puntuaciones. Algunos retos se las traen, y recuerdan a grandes momentos de los mejores plataformas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	86
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	79
■ DIVERSIÓN	84

Valoración Todo un homenaje a los plataformas clásicos: directo, difícil, trepidante y divertido. Además, cuenta con un acabado técnico muy conseguido.

PUNTUACIÓN FINAL 84

Xbox 360 | HAPPY ACTION THEATER

3 ■ Minijuegos ■ Double Fine ■ 1-6 Jugadores ■ Castellano ■ 800 ₡



LAS PRESTACIONES DE KINECT sirven para impulsar este compendio de minijuegos familiares, en el que se nos invita a movernos entre la lava, espantar peces debajo del agua, participar en batallas espaciales... No se trata de retos que haya que superar, sino de actividades divertidas con las que pasar el rato. Ahora bien, el probar cosas insólitas puede tener recompensa, como objetos o actividades ocultas. Hasta seis personas pueden participar a la vez en estas surrealistas tareas.

Valoración Evidentemente, está enfocado a los niños, pero ellos lo van a pasar bomba. Se queda algo corto de actividades. **80**

3DS | 3D CLASSICS KID ICARUS

7 ■ Acción ■ Nintendo ■ 1 Jugador ■ Inglés ■ 6 €



LA AVENTURA ORIGINAL para NES del angelote Pit vuelve a la palestra después de 15 años. El título mezcla plataformeo y disparos con scroll lateral, con otra sección en la que disparamos con scroll vertical. Por el camino tenemos que lidiar con jefes finales y una sala de retos. Por suerte, podemos salvar la partida. Esta edición especial incluye fondos con efectos tridimensionales (la original tenía fondo negro) y un ránking de puntuaciones. Oye, ha envejecido muy bien.

Valoración Los gráficos no son nada del otro jueves, pero la variedad que ofrece su desarrollo es toda una garantía. **84**

PS3-360 | THE SIMPSONS ARCADE GAME

12 ■ Beat 'em up ■ Konami ■ 1 a 4 jugadores ■ Inglés ■ 9,99 € / 800 ₡



APROVECHANDO EL CAPÍTULO 500 de la serie, se recupera esté clásico de recreativas del año 1991. Como era costumbre en la época, la cosa va de aporrear a todos los enemigos que encontremos. Solo hay un botón de salto y otro de ataque, pero podemos combinarlos para ejecutar varios movimientos especiales, además de usar numerosos items. Lo mejor es el multijugador a 4 y las referencias a la serie. Por cierto, podemos jugar la ROM americana o a la japonesa.

Valoración Los gráficos parecen prehistóricos, pero son simpáticos y el desarrollo es ameno. Se hace algo corto. **72**



PS3 - Xbox 360 GOTHAM CITY IMPOSTORS

12 ■ Acción ■ Warner ■ 2-12 Jug. ■ Castellano ■ 15 €/1200 ₡

EL CAOS HA ESTALLADO EN GOTHAM, donde dos grupos de burdos (y muy sanguinarios) imitadores de Batman y Joker intercambian plomo en unos combates online 6 vs 6 repletos de acción y locura. Y es que, gracias a los excéntricos artilugios, como unos zapatos con muelles, unos patines o una poción de invisibilidad, las posibilidades tácticas son enormes y hacen que las batallas resulten frenéticas y profundas, algo a lo que contribuye un elaborado sistema de experiencia que nos permite mejorar y potenciar las armas de fuego, conseguir nuevos "gadgets", personalizar nuestro disfraz...

LOS TRES MODOS DE JUEGO, (Combate, Fumigación y Guerra Psicológica) están bien resueltos, pero no resultan originales y los 5 mapas, aunque complejos, se quedan cortos en poco tiempo.

LOS JOKERZ imitan al villano más famoso del cómic. Se enfrentan a los estrambóticos Batz.



Valoración Combates frenéticos, artilugios molones, contenido extra... Una pena que no tenga más mapas y algún modo más. **81**

VARIOS



FINAL FANTASY XIII-2

PS3-Xbox 360 | Precio: 1,99 € /240€

Lightning y Amodar

ACCEDED AL COLISEO DE BATALLA para enfrentaros a dos rivales muy especiales, que se descargan juntos en este pack. Por un lado, el teniente Amodar de las Guardian Corps, a quien vimos en *Final Fantasy XIII*. Por otro, la mismísima Lightning. Desde Square-Enix aseguran que pronto habrá más personajes descargables, así que permaneced atentos. Además, los usuarios de Xbox 360 también se pueden descargar el nuevo arco Azrael, que ha sido creado en cooperación entre Square y Microsoft para nuestra amiga Serah. Vale 80 €.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS

NEVERDEAD

PS3-Xbox 360

Precio: N/D

Expansion Pack I

LA COQUETA NIKKI PASA A SER CONTROLABLE con este pack, que también añade tres nuevos retos para el Asilo y dos trajes extra para vestir a Bryce. Esto sí que es un pack completo.

VALORACIÓN ★★★★★

MAPAS



UNCHARTED 3

PS3 | 9,99 €

Mapas de Recuerdo

CUATRO ESCENARIOS del *Uncharted* original han sido "remasterizados" para el modo competitivo de esta última entrega. Desde el día 22 de febrero tenéis otro pack con cuatro mapas más, por el mismo precio.

VALORACIÓN ★★★★★

PERSONAJES



WWE '12

PS3-Xbox 360 | 0,99 € / 80€

Legends & Superstars

ALGUNOS DE LOS BESTIAJOS MÁS MÍTICOS de la lucha libre se reúnen en este pack: "Macho Man" Randy Savage, Mick Foley, Batista y Kane enmascarado son los elegidos, más una descarga gratis de Brodus Clay.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



RIDGE RACER

Vita | 6,99 €

Gold Pass

GRACIAS A ESTE PRIMER PASE, se os abren las puertas para descargar todo este contenido: 5 coches (Promessa, Elenie, Dignistar, Fatalíya y Meltfire), 3 circuitos (Old Central, Sunshine Heights y Lost Ruins), 2 pistas de música y una mezcla extendida.

VALORACIÓN ★★★★★

TRAJES

SOUL CALIBUR V

PS3-Xbox 360 | 1,89 € / 160 €

Equipo Personaliz. Femenino

EL VESTUARIO DE LAS MUCHACHAS crece gracias a este pack. 3 prendas interiores, 2 sets de pintura facial, 2 diseños de personalización y 2 ítems para la espalda es lo que incluye este primer recopilatorio.

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS

MASS EFFECT 3



El comandnte Shepard se cuela por sorpresa en las secciones de demos de PS3 y 360. Y lo hace con contundencia: la demo nos coloca directamente en la invasión de la Tierra por parte de los Segadores. También podemos participar en otra misión posterior y configurar a Shepard como queramos. Especialmente interesante resulta probar el nuevo sistema de configuración del juego: podéis elegir centraros en los combates, las conversaciones o el estilo clásico.



SYNDICATE

El modo cooperativo se puede probar en esta demo para 360 y PlayStation 3. Aquí se nos invita a participar en la misión llamada Western Europe, que nos plantea asesinar al coronel Enrico Gabron (vaya nombrecito) y robar sus planos super secretos. ¡Por tiempo limitado!



METAL GEAR SNAKE EATER 3D

La aventura que Big Boss vivió en PlayStation 2 llega al fin a 3DS. Para ir abriendo boca, Konami nos facilita una demo en la que podemos probar el nuevo sistema de control y las posibilidades de infiltración del héroe. También hay algún diálogo al estilo Kojima, claro.

MULTIMEDIA



BINARY DOMAIN

El tema "When Things Explode" suena de fondo en este impactante tráiler, llamado Más Grande de lo que Crees. Si hasta ahora no os habíais fijado en este título, puede que ahora cambiéis de opinión...

HITMAN ABSOLUTION

Contrato Personal es el nombre de este nuevo tráiler, en el que podemos echar un primer vistazo a las motivaciones del Agente 47 para volver a la acción... así como sus brutales métodos de ejecución.



RESIDENT EVIL REVELATIONS

Las demos se estrenan en 3DS con este título (bueno, y *Cooking Mama 4*). Aquí tenemos la oportunidad de controlar a Jill mientras resolvemos un puzle sencillito y participamos en un par de tiroteos. Buen aperitivo.



DOCUMENTALES DE TV3

La televisión autonómica catalana ha comenzado a publicar sus documentales en tres dimensiones a través de la aplicación Nintendo Video para vuestras 3DS. ¿Ya habéis visto el de los castellers?

NOTICIAS

EL EPISODIO II VIENE A LA CARRERA



Sega ha hecho públicas las primeras imágenes de Sonic 4 Episode II, que llegará a lo largo de este año. Estos pantallazos sugieren que habrá que colaborar con Tails y que volveremos a las fases de bonus de Sonic 2. Por cierto, se confirma que no saldrá en Wii. ¿Por qué?

WI-FI PARA TODOS

Nintendo Europa ha anunciado su acuerdo con free-hotspot.com, la mayor red multinacional de zonas Wi-Fi gratuitas. Gracias a este pacto, los usuarios de 3DS podrán acceder a más de 5000 zonas Wi-Fi repartidos por 21 países europeos.

WHITE Y LA ISLA

Un nuevo contenido descargable para *Dead Island* se ha puesto a la venta. En *Ryder White* controlamos al personaje con ese nombre, que ha de superar una campaña propia... la cual incluye algunos giros inesperados en la trama.

6 MILLONES DE SACK-AVENTURAS

Sony anuncia que ha sido superada la barrera de los 6 millones de niveles creados por los usuarios en *Little Big Planet*.

A LA LUNA CON 3DS

Los españoles de EnjoyUp (*Football Up!*) vuelven a la carga con *Gaia's Moon*, una original mezcla de plataformas, aventura y acción para DS... ¡por solo 2 euros!

La web del mes



CANAL YOUTUBE DE NINTENDO ESPAÑA

Solo tenéis que teclear **www.youtube.com/NintendoES** para acceder al nuevo canal de Youtube, que los chicos de Nintendo España prometen actualizar cada dos por tres. Allí os esperan sus tráilers oficiales, entrevistas y algún reportaje que otro.

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

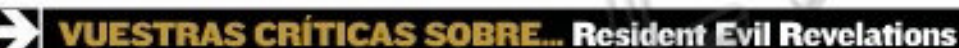
Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista
1	Uncharted 3	PS3	↑ 2	4
2	God of War 3	PS3	R -	1
3	Halo: Reach	XBOX 360	R -	1
4	Assassin's Creed: Revelations	PS3 - XBOX 360	↑ 10	3
5	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360	→ 5	4
6	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑ 9	2
7	InFamous 2	PS3	R -	1
8	Metal Gear Solid 4	PS3	R -	1
9	Final Fantasy XIII-2	PS3 - XBOX 360	! -	1
10	Zelda Skyward Sword	Wii	↓ 1	3

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 Final Fantasy Versus XIII
PS3
A pesar de que la última entrega de la saga acaba de salir, aún seguís con muchas ganas de Final Fantasy.
FECHA: SIN DETERMINAR

2 GTA V
PS3 - XBOX 360
Tras unos meses copando el primer puesto, el próximo GTA ha cedido un poco de terreno. ¿Conseguirá recuperarlo en los próximos meses?
FECHA: SIN DETERMINAR

3 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360
Regresan los zombis, vuelve Chris... aunque lo que no es tan seguro es si la mecánica volverá a sus orígenes. ¡Qué larga va a ser la espera!
FECHA: NOVIEMBRE

4 Halo 4
XBOX 360
Hablando de regresos. El que sí ha confirmado su vuelta es el Jefe Maestro, que volverá a enfundarse su armadura en una nueva cruzada.
FECHA: SIN DETERMINAR

5 Max Payne 3
PS3 - XBOX 360
Ya queda muy poco para que podamos echar el guante a la nueva aventura protagonizada por el detective Max Payne. ¡Paciencia, amigos!
FECHA: MAYO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

Puesto	Juego	Nota media	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	Zelda Skyward Sword (Wii)	95	97/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	100/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	Skyrim (PS3 - XBOX 360)	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	95/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos 'bugs'"	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	Batman: Arkham City (PS3 - XBOX 360)	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	95/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	Gears of War 3 (XBOX 360)	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	9,5/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	Uncharted 3 (PS3)	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	95/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	9,0/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	CoD: Modern Warfare 3 (PS3 - XBOX 360)	91	95/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	39/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	90/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	9,0/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	8,5/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	9/10 "Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	Forza Motorsport 4 (XBOX 360)	90	94/100 "Está a la altura de los mejores de la historia del género"	38/40 "Una calidad gráfica para quitarse el sombrero"	95/100 "Un simulador de velocidad que va más allá"	9,3/10 "Aún con pocos cambios, es una experiencia fresca"	8,5/10 "Se limita a mejorar todo lo que vimos en Forza 3"	8/10 "Ligeramente más excitante que Gran Turismo 5"
8	Super Mario 3D Land (3DS)	89	93/100 "Prohibido perderse este estandarte de 3DS"	38/40 "Usa las 3D de una forma muy hábil para crear retos"	95/100 "Si tienes 3DS no puedes perdértelo de ninguna manera"	9,3/10 "Mantiene la calidad de la saga y logra innovar"	8,0/10 "Un buen ejemplo de creatividad, diseño y diversión"	8/10 "Las 3D aportan un soplo de aire fresco a la saga"
9	Final Fantasy XIII-2 (PS3 - XBOX 360)	85	92/100 "Las novedades, como los viajes en el tiempo, molan"	40/40 "Consigue atrapar desde el principio hasta el final"	80/100 "Ha mejorado, pero conserva algunos fallos del anterior"	8,0/10 "La historia es excesivamente simplona"	7,5/10 "Un RPG divertido, jugable y con buenos gráficos"	5/10 "No es el juego que los fans de la saga esperaban"
10	Soul Calibur V (PS3 - XBOX 360)	81	84/100 "Espectacular, aunque acusa cierta desgaste"	37/40 "Una excelente vuelta para esta gran saga"	75/100 "Correcto en todos sus apartados, pero no sorprende"	8,5/10 "Tiene todo lo que los fans seguidores necesitan"	7,5/10 "Sus novedades pueden asustar a los fans clásicos"	8/10 "Ha ampliado su espíritu a todo tipo de jugadores"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Resident Evil Revelations

La valoración de Hobby Consolas (nº 244) fue de 93. Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:






Terror inolvidable
Carlos Blanquer
"Gráficos de infarto, la mejor historia de la saga y un manejo delicioso. Sin duda, uno de los mejores juegos de 3DS".
NOTA 94



Una lógica evolución
Bras Neiro
"Un equilibrio perfecto entre terror y acción: la ambientación, los puzles, la historia... ha conseguido mantener su esencia".
NOTA 95



Compra obligada
Pablo A. Arias
"Los mejores gráficos de 3DS, gran duración, genial modo Asalto... lástima que los puzles no sean un poco más complicados".
NOTA 91



Terror "light"
René Contreras
"Se acerca al miedo original de los inicios de la saga, pero no es el regreso al terror psicológico que esperaba".
NOTA 88



Un Resident clásico
Edinho Vaamonde
"Exprime mucho las posibilidades de 3DS, vuelve a la antigua esencia de los puzles y no es raro quedarse sin munición".
NOTA 93



Vuelta a los orígenes
Roberto García
"Da mucha más importancia a la exploración y gráficamente es lo mejor de 3DS. El único fallo es que no tenga zombis".
NOTA 97

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:
FINAL FANTASY XIII-2



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	39,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	59,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	65,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	63,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Mass Effect 2	95	29,90 €
3 Final Fantasy XIII-2	92	61,50 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Aunque las comparaciones con *Skyrim* se nos antojan inevitables, este RPG de fantasía demuestra tener personalidad propia y calidad de sobra para mantenernos pegados a nuestras PlayStation 3 (o Xbox 360) durante semanas.



Wii

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	39,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

SUPER MARIO GALAXY 2

Si el mes pasado asistimos al estreno del mejor juego de rol que ha albergado Wii, ahora recordamos este auténtico homenaje a las plataformas y la diversión. ¡Qué grande es Mario!



XBOX 360

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	64,90 €
5 Batman Arkham City	94	61,50 €
6 AC: Revelations	90	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	59,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	65,95 €
2 F1 2011	92	59,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	63,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Final Fantasy XIII-2	92	61,50 €
3 Fallout New Vegas	94	39,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

THE DARKNESS II

Han pasado casi 5 años, pero por fin podemos continuar con las oscuras aventuras de Jackie Estacado. Con un aspecto tan peculiar como cuidado, una historia muy fiel a los cómics de Marc Silvestri y muchos momentos de acción, es una apuesta si os gustó la primera parte.



PSP

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	9,90 €
4 God of War: Chains...	95	9,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	9,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	19,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	19,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	9,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	19,90 €
3 Soul Calibur	90	19,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

El juego del mes

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Como ya viene siendo habitual, PSP no ha recibido ninguna novedad destacable este mes, ya que la recién estrenada PS Vita se ha convertido en la "niña mimada" de Sony. En fin, es ley de vida, pero esperemos que la nueva portátil consiga, al menos, mantener la tremenda calidad con la que nos ha deleitado PSP estos años.



NINTENDO DS

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90 €
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,93 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes

MARIO KART DS

Cuando las novedades no acompañan, toca tirar de clásicos. Y, por supuesto, Mario siempre es una apuesta segura en cualquier tipo de situación. Está claro que a Nintendo DS aún le queda guerra que dar pero, mientras llega, podemos disfrutar de estas divertidísimas carreras locas.



NINTENDO 3DS

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
4 RE The Mercenaries	82	45,95 €
5 Cave Story 3D	82	40,95 €
6 Samurai Warriors Chr.	81	51,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	87	45,95 €
2 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
3 Sports Island	71	39,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
2 Rabbids 3D	75	45,95 €
3 No disponible	—	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 No disponible	—	

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition (NUEVO)	83	45,95 €

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €
3 Sudoku 3D	50	39,95 €

El juego del mes

TEKKEN 3D: PRIME EDITION

Si de algo puede presumir 3DS es de haberse forjado un excelente catálogo de lucha en poco tiempo y al que, este mes, hay que sumarle esta versión del mítico Torneo del Puño de Hierro.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB



Infinity Danger
Toda una sorpresa, este "mata-mata", que con un aspecto de lo más profesional nos ofrece acción incesante.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149 MB
5	Infinity Danger	80	22 MB

Store PS3 + PSP

CLÁSICOS PS: Los originales de la primera PlayStation

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Tekken 2	4,99 €	600 MB
4	Tomb Raider II	4,99 €	600 MB
5	Silent Hill	6,99 €	N/D



Tekken 2
Ahora que la saga vuelve a estar de moda, no viene mal repasar este clásico. ¿Para cuándo *Tekken 3*?

MINIS: Juegos de poco tamaño... y precio

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Trine 2	15 €	1080 MB
5	Zack Zero	12,99 €	783 MB



Zack Zero
Un juego muy vistoso con sabor español que recupera el estilo clásico de las plataformas y la acción.

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
4	Tetris Party Live	500 WP	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	800 WP	121 Bloques



Mighty Switch Force
Ocupa un montón de bloques en la consola, pero esta original aventura merece hacer ese "sacrificio".

Canal Tienda 3DS

3DS WARE: Novedades y clásicos, rediseñados para 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Land 2 (GB)	4 €	44 bloques
3	Zelda: Four Swords Advent.	Gratis	60 bloques
4	Mighty Switch Force	6 €	1621 bloques
5	Pullblox	6 €	170 bloques

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN





	Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Daniel Quesada	
1	Uncharted 3	PS3	CoD: MW 3	XBOX 360	CoD: MW 3	XBOX 360	S. Street Fighter IV	3DS
2	Resident Evil Rev.	3DS	Uncharted 3	PS3	Metal Gear Solid 4	PS3	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Uncharted: El Abis...	VITA	Gears of War 3	XBOX 360	Skyrim	XBOX 360	Portal 2	PS3
4	Gears of War 3	XBOX 360	Zelda Skyward Sword	Wii	Red Dead Redemp...	PS3	Skyrim	XBOX 360
5	Zack Zero	PS3	Super Mario 3D Land	3DS	Uncharted 3	PS3	Shenmue II	XBOX
6	Forza Motors. 4	XB 360	Resident Evil Rev.	3DS	Batman: Arkham City	PS3	Heavy Rain	PS3
7	Virtua Tennis 4	PS VITA	Batman: Arkham City	PS3	Catherine	XBOX 360	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Soul Calibur V	XBOX 360	Red Dead Redemp.	360	Battlefield 3	XBOX 360	Little Big Planet 2	PS3
9	Singstar	PS3	Skyrim	PS3	Gears of War 3	XBOX 360	The Darkness II	XB 360
10	Metal Gear Solid 4	PS3	L.A. Noire	PS3	Mass Effect 2	PS3	Frobisher Says	PS VITA

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	Uncharted 3	PS3
2	Gears of War 3	XBOX 360
3	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360
4	TES: Skyrim	PS3 - XBOX 360
5	Resident Evil Revelations	3DS

LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Viajar en el tiempo

En los 80 para ir al futuro había que conseguir un DeLorean, plutonio y a un científico loco. ¡Ahora es mucho más fácil!



PS3 - Xbox 360 58,50 €

1 FINAL FANTASY XIII-2

Los viajes en el tiempo son la gran novedad de este Spin-Off de Final Fantasy XIII. Gracias a los portales temporales, Serah y Noel pueden desplazarse por distintas épocas y alterar el devenir de los acontecimientos, creando -por ejemplo- paradojas que debemos resolver.



PS2 - PS3 (Trilogía) 29,95 €

2 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO

El poder de una Daga mágica permite al Príncipe retroceder, ralentizar y congelar el tiempo. Hay que combinar bien estas habilidades para avanzar.



PS3 - Xbox 360 7,99€

3 BRAID

En esta original aventura en 2D hay que "rebobinar" el tiempo constantemente para resolver los ingeniosos puzles que se nos plantean.



DS 39,95 €

4 CHRONO TRIGGER

Nada menos que 7 eras distintas pueden visitar los intrépidos aventureros de este clasicazo, que se estrenó por primera vez en SNES.



DS 39,90 €

5 LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

Recibir una carta del futuro no es algo que suceda todos los días, pero para el Profesor Layton y su ayudante Luke es la excusa perfecta para ponerse en marcha.

MEJORA TU CONSOLA



Lucha como antaño

■ Nombre: **Joystick** ■ Compañía: **MadCatz**
■ Consola: **Xbox 360** ■ Precio: **159,95 €**

Si tenéis espacio en casa y unas ganas terribles de repartir tortas como solo es posible en un salón de recreativos, vais a ponerle un piso a la gente de MadCatz, que lanza este impresionante arcade stick con la imagen de *Soul Calibur V*. Tiene un peso y unas dimensiones tan notables que podemos emocionarnos a tope intentando combos sin que se mueva ni un milímetro de la mesa. El stick es grande y resistente, al igual que los ocho botones, uno por cada botón de acción. Seguro que también le sacáis provecho con juegos descargables y arcade, al margen del género de la lucha. En **www.madcatz.es**.

■ Valoración ★★★★

La 3DS que debió ser

■ Nombre: **Botón Deslizante Pro**
■ Compañía: **Nintendo**
■ Consola: **Nintendo 3DS** ■ Precio: **21,95 €**

Teniendo en cuenta que muchos juegos para la portátil tienen un desarrollo 3D, un segundo stick se hacía casi imprescindible, al igual que ocurre en los mandos. Este accesorio por fin lo añade, junto con un botón superior extra. Se enlaza por infrarrojos, y aunque tenga pinta de "tocho", mejora mucho la ergonomía de 3DS y hace más cómodo jugar con ella. Su precio es bastante asequible, así que ahora solo falta que todas las compañías se animen a hacer sus juegos compatibles. Podéis comprarlo en **www.game.es**.

■ Valoración ★★★★

Consolas galácticas

■ Nombre: **Carcasa Vault Mass Effect 3** ■ Compañía: **Calibur11**
■ Consola: **PS3 Slim y Xbox 360 Slim** ■ Precio: **89,99 €**

Después de lanzar en su momento unas espectaculares carcasas de *Gears of War 3* y *Call of Duty: Modern Warfare 3*, Calibur11 disfraza ahora a PS3 y Xbox 360 de comandante Shepard. En uno de los frontales de este imponente (y caro) accesorio luce el reconocible logo N7, programa de fuerzas especiales del que es graduado el protagonista de *Mass Effect*, e incluye un Certificado de Autenticidad numerado y el código para canjear a cambio de materiales extra para incorporarlos a la experiencia multijugador de la inminente tercera entrega. En **www.calibur11.es**.

■ Valoración ★★★☆

Minicarga tu 3DS

■ Nombre: **Microcargador coche** ■ Compañía: **Kaos Videogames**
■ Consola: **Nintendo 3DS** ■ Precio: **14,95 €**

Ya sabéis que la batería de N3DS dura menos que Peach sin ser secuestrada por Bowser. Por eso, contar con un cargador para el coche es básico. Kaos (**www.kaosvideogames.com**) facilita las cosas con uno realmente pequeño, para que no estorbe cuando lo llevéis de viaje o lo dejéis permanentemente en el coche. Es algo caro teniendo en cuenta que hay packs de varios accesorios que lo incluyen por el mismo precio.

■ Valoración ★★☆☆



¿Me oyes, pájaro?

■ Nombre: **Headset Angry Birds** ■ Compañía: **Herederos Nostromo**
■ Consola: **PS3** ■ Precio: **24,90 €**

Aunque no os vaya demasiado jugar con el móvil, estamos seguros de que conocéis los pájaros cabreados de Rovio. Aparte de estar en todos los móviles habidos y por haber, gratis o por cuatro perras, también llegaron a PSP, PS3, Facebook, Chrome, etc. Si os mola cómo se las gastan los *Angry Birds*, seguro que no os importa llevar un headset con el careto del más popular de estos pájaros.
Es de calidad media, en la línea del EX01 de Gioteck, y se lo recomendamos a aquellos que solo jueguen de cuando en cuando online. En **www.hnostromo.com**.



■ Valoración ★★☆☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

PACKS DE ACCESORIOS

Más "vita" para tu portátil

■ Nombre: **Starter Kit y Travel Kit** ■ Compañía: **Sony**
■ Consola: **PS Vita** ■ Precio: **24,99 € Starter Kit / 29,99 € Travel Kit**

Sony no iba a dejar "desnuda" a su nueva y flamante portátil nada más llegar a este mundo, y por eso lanza dos packs con algunos accesorios indispensables... aunque algo caros para lo que ofrecen. El Starter Kit viene con dos fundas (¿ein?), gamuza limpiadora, protector de pantalla, correa y caja para juegos. El Travel Kit cambia una de las dos fundas por un cargador para el coche. Más recomendable este último, aunque sea 5 euros más caro. Información en **http://es.playstation.com**.

■ Valoración ★★★☆





Fe de errores: En el número 244 publicamos que el mando inalámbrico de Kaos para PS3 no es compatible con versiones de firmware superiores a la 3.50. Sin embargo, sí funciona con 4.1 y superiores.



CONCURSO
The Last Story
SORTEAMOS 2 LOTES DE:
1 Wii (edición negra)
1 pack especial The Last Story
+9 juegos para Wii
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Cómo participar
Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 27363 poniendo: storyhc246 (espacio) una palabra que defina nuestra revista ( ) tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).
Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido).
Axel Springer España S.A. Teléfono: 902 111 315
www.axelspringer.es
C/Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035 Madrid.
Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
BASES DEL CONCURSO
1. Fecha límite para participar: 26 de marzo de 2012.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.
Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales





LA PRÓXIMA GENERACIÓN

La presente generación de consolas se abrió hace ya más de seis años con la llegada de Xbox 360. Ahora las ventas comienzan a estancarse y los juegos muestran poco margen de mejora, al menos en el apartado técnico. ¿Se acerca el momento de dar el salto? Os lo contamos todo para que estéis preparados.

¿Serán así PS4 y Xbox 720?

NO SON VERSIONES REALES, sino modelos en 3D realizados por aficionados. Aunque las consolas finales no se parezcan en nada a estos prototipos, resultan muy interesantes porque respetan la línea estética marcada por las compañías e incorporan avances (como Kinect integrado o el menú XMB externo) que sí podrían aparecer en las próximas máquinas "oficiales".

Estamos disfrutando de la séptima generación de consolas (quién lo diría) y parece que las máquinas comienzan a mostrar síntomas de agotamiento. Lo que no está tan claro es que los jugadores queramos cambiar tan pronto. Después de ver de lo que son capaces juegos como *Uncharted 3* o *Gears of War 3*, ¿es necesaria una evolución gráfica? Por otro lado, la mayoría de usuarios ha tardado en estrenar su televisor en alta definición, aún no posee una compatible con 3D estereoscópicas y su conexión a Internet no supera los 20 Mb... En esas condiciones, ¿podremos sacarle partido a unas máquinas más sofisticadas? Lamentablemente, la última palabra la tendrán las compañías y la cantidad de juegos que sigan apareciendo en los formatos actuales.

→ NOSOTROS NOS ADELANTAMOS al cambio de generación con algunos datos esenciales que hay que conocer, y un repaso a los motores gráficos que van a hacer posibles los juegos del futuro.

Pero antes de sumergiros en nuestro reportaje, conviene recordaros que todos los datos son provisionales, y que ninguna compañía ha confirmado aún la fecha de lanzamiento ni las especificaciones técnicas de sus próximas creaciones. HC

10 Claves para dar el salto

¿Os parece demasiado pronto para cambiar de consola? Pues aquí os dejamos diez pistas que adelantan un inminente cambio de hardware.

1. **LOS RUMORES** indican que la próxima Xbox aparecerá a lo largo de 2013, y se presentará en el próximo E3. No cargará juegos registrados en otra consola.

2. **KINECT SE HA GENERALIZADO** tanto en Xbox como en Windows. La próxima consola contará con una versión de Kinect 2.0

3. **NINTENDO LANZARÁ Wii U** en 2012, aunque su nombre y capacidades aún no son definitivas.



4. **ESTE ES EL ANUNCIO** de Xbox 720 que aparece en la película Acero Puro (noviembre de 2011).



5. **LAS ESPECIFICACIONES** que se barajan para la próxima generación incluyen compatibilidad con DirectX 11 y pantallas simultáneas en 3D.

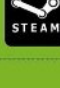
6. **LA NUBE**, o lo que es lo mismo, los datos en red para compartir entre varias plataformas, ha triunfado en los productos Apple y se acerca a las consolas.

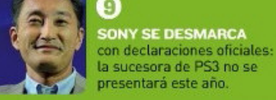


7. **EL FORMATO FÍSICO** seguirá siendo el Blu-Ray, con discos de hasta 50 Gb de capacidad.

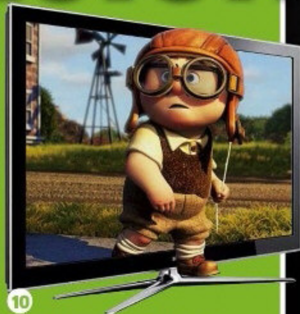
8. **STEAM** (de Valve) es un modelo de distribución digital que arrasa en PC y que se convertirá en el modelo a seguir en Xbox Live Market y PlayStation Network.







9. **SONY SE DESMARCA** con declaraciones oficiales: la sucesora de PS3 no se presentará este año.



10. **LAS TELEVISIONES 3D** se están generalizando. Los monitores de PC más potentes ya alcanzan resoluciones hasta 4K (4096 x 3112).

ASÍ SERÁ LA TECNOLOGÍA

Aunque el hardware aún no está listo, las compañías ya han empezado a desarrollar herramientas para trabajar en estas consolas futuras.

Unreal Engine 3.5

Es la evolución del motor de *Gears of War 3*, que se mostró en marzo de 2011. Entre las novedades que incorpora están la iluminación, los reflejos, la profundidad de campo, las capas adicionales de textura... también es compatible con DirectX 11. El vídeo de demostración, *Samaritan*, es una recreación espectacular de una ciudad futurista.



LAS DIFERENTES CAPAS de texturas y el renderizado del cabello permiten unos rostros así de realistas.



LA FÍSICA DE PARTÍCULAS es otro de los elementos que han evolucionado más en las últimas versiones de este motor gráfico. Podemos verlo a cámara lenta.

EL JEFE TÉCNICO DE EPIC GAMES, Tim Sweeney, ha declarado que harían falta 10 Xbox 360 para mover en tiempo real una secuencia como la que hemos visto en Samaritan, con un rendimiento de más de 2,5 TERAFLOPS (operaciones de coma flotante por segundo).

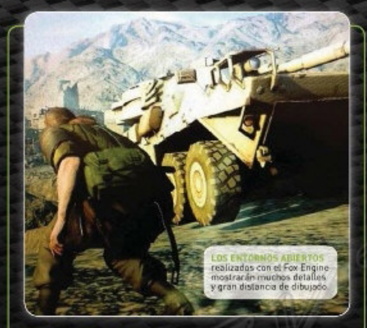
Cry Engine 3

Se trata de una tecnología presentada en 2009, con la que se desarrolló *Crysis 2*. El motor sigue evolucionando con herramientas como Sandbox (que permite recrear entornos con iluminación cíclica, e incluye un editor de vehículos y terrenos salvajes). La física incluye patrones de destrucción, deformaciones y recreación realista de cuerdas.



EL ENTORNO SANDBOX facilita la creación de escenarios abiertos así de espectaculares. Incluye editores dedicados para ríos, caminos y vehículos.

TODOS LOS ROSTROS son diferentes gracias a patrones que "individualizan" a los personajes del juego.



LOS ENTORNOS ABIERTOS realizados con el Fox Engine mostrarán muchos detalles y gran distancia de dibujado.

Fox Engine

Se trata de la tecnología de Kojima Productions para lanzar juegos multiplataforma. El kit de desarrollo está enfocado a la creación de juegos abiertos en entornos naturales, como una evolución de lo que vimos en *Metal Gear Solid 4*. La iluminación dinámica es otro de los grandes pilares de esta tecnología, que se presentó durante el E3 de 2011.



LA JUNGLA es el entorno "natural" de los juegos desarrollados con el motor Fox Engine. Fijáos en la luz filtrándose a través de las hojas.



Luminous Engine

Esta tecnología pertenece a Square-Enix y también trabaja con DirectX 11 de manera nativa. Además del realismo que se ha conseguido en la iluminación (echad un vistazo a las imágenes) está muy enfocado a mejorar las animaciones. Según la compañía japonesa, es tan fácil de utilizar que se acortarán los costes y el tiempo de desarrollo en un 30%. Se estrenará con *Final Fantasy Versus XIII* (todavía para PS3).





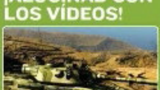
Frostbite 2.0

Os suena ¿verdad? En efecto, se trata del motor que se utilizó para *Battlefield 3*, desarrollado por DICE. Sin embargo, en las consolas actuales no pudimos comprobar toda su potencia. En los ordenadores más modernos los efectos de destrucción, la luz del sol y las animaciones de los personajes están a años luz de lo que vimos, por no hablar de las texturas en alta resolución. Al tratarse de un motor recién estrenado, su capacidad de mejora es altísima. ¡Nos mordemos las uñas por ver hasta dónde llegará *Battlefield 4*!



+ Información en Hobbynews.es

¡ALUCINAD CON LOS VÍDEOS!



SI QUERÉIS VER ESTOS MOTORES en movimiento, podéis visitar el reportaje complementario que hemos preparado en nuestra web, titulado "PRÓXIMA GENERACIÓN EN HOBBY CONSOLAS". ¡Vais a alucinar con estas demos!

CAMBIADOS ANTES DE NACER

Proyectos demasiado ambiciosos, retrasos inesperados, cambios de equipo... muchas circunstancias hacen que los juegos finales difieran de lo planeado. Aquí os mostramos títulos que cambiaron drásticamente durante su desarrollo, y como pudieron haber sido.

Metal Gear Rising



- Compañía: KONAMI
- Desde 2010 hasta 2012



EL DISEÑO ORIGINAL, desarrollado por Kojima Productions, estaba basado en el concepto "se puede cortar todo". El tiempo se congelaba para que pudiésemos utilizar la espada desde diferentes ángulos, y además el control iba a ser compatible con los sensores de movimiento, tanto PS Move como Kinect. El aspecto de Raiden era bastante frío, en la línea estética de *Metal Gear Solid 4*.



LOS CREADORES DE VANQUISH Y BAYONETTA han optado por un estilo de combate más tradicional, en el que los golpes se suceden a la velocidad del rayo y están acompañados de espectaculares efectos visuales. El diseño de Raiden es un poco más humano, y además ahora el argumento se sitúa después de *Metal Gear Solid 4*, lo que permite una mayor libertad narrativa.

Final Fantasy VII

- Compañía: SQUARE
- Desde 1994 hasta 1997



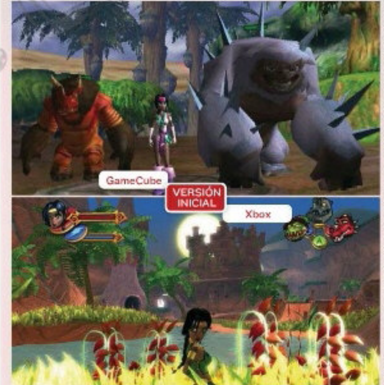
ESTAS PANTALLAS DE NINTENDO 64 pertenecen a una demo técnica que se llamaba *Final Fantasy SGI*. En ellas podemos ver a los personajes de la sexta entrega de la saga realizados en 3D, tal y como aparecerían en el siguiente juego. Finalmente, Square optó por desarrollar *FF VII* para PSOne debido a su mayor capacidad de almacenamiento.



LA VERSIÓN PARA PLAYSTATION ocupaba 3 CD debido a las numerosas secuencias de vídeo, así que hubiera sido imposible lanzarlo en cartucho. Los diseños, de Tetsuya Nomura, eran más simples que en el proyecto de Nintendo 64, pero el tiempo ha demostrado que también eran más carismáticos.

Kameo

- Compañía: RARE
- Desde 2001 hasta 2005



CUANDO ESTA AVENTURA YA ESTABA ANUNCIADA PARA GC, Microsoft se hizo con los servicios de Rare en exclusiva. El estudio trató de convertir el juego a la Xbox original, con un lavado de cara gráfico y la inclusión de nuevas criaturas. Sin embargo, según transcurrían los meses decidieron que fuera uno de los títulos de salida de Xbox 360 (el que mejor aprovechaba la capacidad técnica de la consola por aquel entonces).





EN XBOX 360 el juego disfrutaba del mismo desarrollo (una aventura en la que podíamos transformarnos en monstruos, con poderes exclusivos) pero los diseños estaban más cuidados. También se incluyeron secuencias a caballo, ejércitos masivos y escenarios más grandes, acordes con la potencia de la nueva máquina.

Shenmue

■ **Compañía: SEGA**
■ **Desde 1997 hasta 1999**





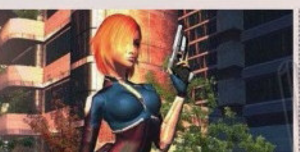
INICIALMENTE SE LLAMÓ PROJECT BERKELEY, y era una mezcla de RPG y juego de lucha protagonizada por Akira Yuki (de *Virtua Fighter*). El proyecto estaba muy por encima de la potencia de Saturn (especialmente en la fluidez de los movimientos), así que tuvo que trasladarse a Dreamcast, la siguiente máquina de Sega. Los vídeos de *Shenmue* se usaron como demo técnica en el desarrollo de la consola, cuando aún se llamaba *Katana*. De hecho, Katana es la marca de cigarrillos que sale en el juego.

SHENMUE SE CONVIRTIÓ UN SÍMBOLO de la potencia que podía ofrecer Dreamcast. La libertad de acción, el acabado visual y la apasionante historia de Ryo Hazuki conquistaron a millones de jugadores de todo el mundo. Los combates se simplificaron respecto a la idea original, y la calidad de los vídeos aumentó hasta tal punto que se convirtieron en una película, que fue proyectada en cines en Japón en el año 2000.



Perfect Dark Zero

■ **Compañía: RARE**
■ **Desde 2000 hasta 2005**





EL JUEGO COMENZÓ A DESARROLLARSE PARA NINTENDO 64, y después se trasladó a GameCube. Llevaba la firma de Rare, así que cuando Microsoft compró el estudio, en 2002, el desarrollo comenzó de nuevo centrado en la primera Xbox (es un caso similar al de *Kameo* que os hemos comentado en la página anterior). Los primeros diseños de Joanna Dark, la protagonista del juego, tenían un aspecto que parecía inspirado en el manga, y mostraban un look más femenino que en el original, pero fueron desechados.

EL TÍTULO DE XBOX 360 (también de lanzamiento) resultó ser una precuela ambientada en el 2020, tres años antes del original. Finalmente se optó por una protagonista más humana, con una personalidad rebelde y un aspecto más atractivo que en el primer juego. Aunque este "shooter" no alcanzó el nivel esperado, sí que sirvió como demostración técnica.

Resident Evil 2

■ **Compañía: CAPCOM**
■ **Desde 1995 hasta 1997**





SE LE CONOCE COMO RESIDENT EVIL 1.5 y se trata de una versión que nunca llegó a ver la luz. Estaba protagonizada por el conocido Leon S. Kennedy y un nuevo personaje, la científico Elza Walker. Inicialmente estaba pensado para que supusiera el final de la saga, hasta que el supervisor, Yoshiki Okamoto, decidió que era mejor rehacerlo, con más acción y un final abierto. Alguno de los escenarios, como la comisaría, se conservó en el juego final.

APARECIÓ EN PLAYSTATION (en una edición de dos discos, en 1997) pero alcanzó tal popularidad que también hubo versiones para N64, Dreamcast, GameCube, PS Network... Es una de las mejores entregas de la saga, que sacrificaba a Elza Walker en favor de Claire Redfield, la hermana del desaparecido Chris. Su recreación de Raccoon City ha sido, hasta el momento, la más agobiante y terrorífica de todas.

Too Human

■ **Compañía: SILICON KNIGHTS**
■ **Desde 1999 hasta 2008**





EN LA CONSOLA DE SONY el juego iba a ocupar la friolera de 4 discos. Sin embargo, Nintendo compró el equipo (los responsables de *Eternal Darkness* y *Metal Gear Solid Twin Snakes*) y todo el trabajo se trasladó a GameCube. En 2005, Microsoft llegó a otro acuerdo con Silicon Knights: *Too Human* sería una trilogía para Xbox 360, pero con cada nuevo intento el proyecto iba arrastrando más errores y complicaciones...

TODO EL TIEMPO DE DESARROLLO no sirvió para mejorar el producto final en Xbox 360: un juego de acción con una ambientación interesante (entre la mitología nórdica y el futuro), pero con un desarrollo monótono y un sistema de cámaras fallido. Además, sus constantes retrasos fueron motivo de burla en unas cuantas ediciones de la feria E3.



Año 1989 | Compañía LJN Limited | Formatos Nintendo Entertainment System

FRIDAY THE 13TH

TAN MALO QUE DABA MIEDO

¿Habéis pasado miedo jugando a los últimos *Resident Evil Revelations* o *Silent Hill Downpour*? Eso es porque nunca os enfrentasteis a Jason en este aterrador (en muchos sentidos) cartucho para la NES original.

POR AQUEL ENTONCES, HACE MÁS DE VEINTE AÑOS, estábamos en la flor de la vida, y las pasábamos "canutas" cuando nos colábamos en el cine para ver cualquier entrega de Viernes 13 (ya íban por la octava parte). Lo que no sabíamos es que los adolescentes americanos lo tenían mucho peor, porque además de asustarse en el cine, se podían llevar el terror a casa en forma de cartucho.

Antes de entrar en profundidad en el juego, es justo advertiros de que está calificado como uno de los peores de la historia. ¿De manera justa? Pues a primera vista parece que no, ya que es un título sólido, con gráficos detallados y un control que responde bastante bien. Incluso la banda sonora parece bien adaptada.

El desarrollo, sin embargo, parecía un poco extraño para tratarse de un "slasher" (las películas de terror adolescente). Nosotros interpretábamos el papel de seis monitores que habían vuelto al campamento Crystal Lake y tenían la misión de derrotar a Jason Voorhees, con su máscara de hockey y su hacha, nada menos que tres veces. Cada héroe tenía dos habilidades diferentes, ataque y salto, y se desplazaba por los escenarios a su ritmo.

EN LOS ESCENARIOS EXTERIORES el desarrollo del juego era sencillo: moverse de izquierda a derecha y enfrentarse a enemigos básicos como zombis, lobos o murciélagos (que no aparecían en la película, pero siempre quedaban bien en los juegos de terror). Una vez que conseguíamos el mechero, teníamos que entrar en cada una de las cabañas para encender la chimenea. En los interiores, la cámara se colocaba a nuestra espalda y el control era una verdadera tortura.

Por si esto fuera poco, las chimeneas se apagaban de forma aleatoria, y Jason atacaba a los niños del campamento, lo que nos obligaba a dejar lo que estuviéramos haciendo y recorrer Crystal Lake para rescatar a los pequeños. Además, la sirena que nos avisaba de los ataques de Jason era como el pitido de un coche, pero más molesto. El desastre no ha terminado aún: la madre de Jason aparecía convertida en una cabeza voladora, los zombis acuáticos eran imposibles de superar, y la orientación con el mapa era poco menos que una quimera. Para colmo de males, ni era divertido, ni conseguía asustarnos (las versiones de ordenador, al menos, tenían pantallas aleatorias en que sonaba un grito y aparecía una escena gore, para ambientar).



Juegos "de horror"

Friday The 13th no fue el único cartucho de terror adolescente desarrollado por LJN. Ellos también se hicieron cargo de la versión jugable de *Pesadilla en Elm Street*, que era un poco (muy poco) mejor que el juego del que os hablamos. La compañía se caracterizaba por sus lamentables adaptaciones de películas (también podéis sumar a la lista *T2 The Game*, *Beetlejuice*, *Back to the Future*...). Y si os fijáis bien, sus juegos no eran "interactive" sino "enteractive".



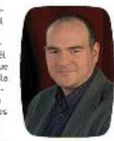




UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Dino Dini



Antes de que *FIFA* llegara a los jugones, el nombre de Dino Dini (Bristol, 1965) era sinónimo de fútbol. A él debemos *Kick Off*, que diseñó en 1989 para la difunta compañía Anco. Fue lanzado para todos los ordenadores además de NES y se convirtió en un éxito por su sistema de juego y por un control muy depurado. Trabajó en *Kick Off 2*, pero luego la franquicia siguió sin él. Su siguiente trabajo, *Goal!*, es considerado el *Kick Off 3* apócrifo. Tras *Dino Dini's Soccer* para Mega Drive, el auge de juegos con más presupuesto lo fueron relegando al olvido. Sigue en el sector, pero... ¿volverá a diseñar un juego de fútbol que haga sombra a los demás?



KICK OFF usaba la típica perspectiva cenital de la época, pero su control era muy preciso.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Super Scaling

loc.nom.m. Técnica inventada por la compañía Sega para su recreativa *Space Harrier*, consistente en el escalado y rotación de los objetos gráficos ("sprites") que se acercaban a la pantalla, para dar así sensación de perspectiva.



SPACE HARRIER usaba la técnica con los enemigos y objetos del escenario.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Aunque el carnaval en Japón es en verano, yo he aprovechado el estreno en 3D de Star Wars para disfrazarme. Aquí me veis de soldado junto a mi ex... ¡el Imperio contraataca!

Ángeles del infierno

@Hola Yen, me llamo Antonio y, aunque soy seguidor de la revista desde hace mucho tiempo, esta es la primera vez que me dirijo a vosotros.

■ Quería pediros que me confirméis la información relativa a *Ride To Hell* (si ya ha salido al mercado o no, si va a salir o lo han anulado). Os felicito por la revista, que es la mejor

El juego estaba anunciado para 2009, pero a principios de 2010, el estudio que lo estaba desarrollando, Deep Silver, cerró. Entonces el proyecto lo retomó Eutechnyx, que en su página web admite que lo tienen en desarrollo de una forma muy somera, pero no hay una sola imagen de él. Muy buena pinta no tiene la situación, no.

Antonio Guerrero

LA PREGUNTA DEL MES

¿Se acabará la segunda mano con Xbox 720?

■ Hola Yen!! Muy buenas! Me llamo Gordon y leo vuestra revista desde que trabajaba en Black Mesa, hace ya bastantes años. Se comenta que los juegos para la futura Xbox 720 solo podrán ser utilizados en una única videoconsola. Pero ese sistema hundiría los alquileres y tampoco se podrían prestar juegos entre los amigos...

De momento, todo sobre Xbox 720 son rumores. Entre ellos, se comenta que la idea de Microsoft es apostar por el juego en streaming, de forma que cada título sea registrado en una sola consola y solo pueda ser jugado en ella, o que incluso los juegos físicos (¿en Blu-Ray?) cuenten con un sistema de registro que impida jugarlos en otras máquinas. Ya veremos.

Dani B.



RIDE TO HELL es un proyecto de juego al estilo de películas como Easy Rider. Su desarrollo cambió de manos hace unos años y desde entonces no ha habido noticias sobre él, aunque tampoco se ha confirmado que esté cancelado.

En busca del sigilo

@¡Hola, Yen! Llevo desde hace dos o tres años comprando vuestra revista y esta es la primera vez que escribo. Espero tener suerte. Ahí van mis preguntas.

■ Me gusta mucho jugar con mis amigos y cuando jugué por primera vez al *Army of Two* con un amigo nos encantó. Hace tiempo hablasteis de un *Army of Two 3* y quería saber si hay algo nuevo sobre el asunto.

Se rumorea, aunque no hay confirmación oficial, que EA puede estar preparando un *Army of Four*, como su nombre indica para cuatro jugadores, con el motor *Frostbite 2*, el mismo que se ha usado en *Battlefield 3*.

■ Hace tiempo jugué a una campaña de *CoD Modern Warfare*, en el que eras un francotirador y tenías que camuflarte en el terreno. Me gustó bastante. ¿Qué juego de sigilo (aparte de *Deus Ex Human Revolution*) me recomendarías para la Xbox?

Pues dentro de poco aparecerá *Sniper Elite V2*, ambientado en Berlín, durante la Segunda Guerra Mundial, donde tienes que infiltrarte en tercera persona y después disparar como francotirador. También salió *The Sniper*, pero es bastante flojillo.

■ ¿Hay algún juego de estrategia, aparte de *Trópico 4*, para mi Xbox 360?

Sí, tienes *Halo Wars*, *Quake Wars*, *R.U.S.E.*, *From Dust* y, si lo encuentras aún, incluso *Civilization Revolution*.

Javier Corbacho

Rol con pistolas

@Hola, Yen. ¿Qué tal? Me llamo Silvia y soy de Madrid. Espero que no te aburras de contestar nuestras opiniones y preguntas.

■ No sé tú, pero hay veces que los juegos de rol cansan un poco. Siempre suelen tener la misma trama de mundos diferentes y luchas con espadas y yo me pregunto si no podría haber, por ejemplo, un rol con pistolas. Porque a lo mejor es que yo no soy una experta, que seguro que es eso, pero no he visto ninguno de estas características si me pudieras decir si lo sabes algún título te lo agradecería enormemente. A ver si me ayudas.

No me dices qué consola tienes, pero rol de ese tipo tienes para dar y tomar, desde *Fallout 3* y *New Vegas* hasta los dos últimos *Final Fantasy*, los *Mass Effect*, *Fable III*, *Star Ocean*... todos ellos usan armas de fuego o similares y se salen de los típicos argumentos de espada y brujería. *Wild Arms 3* de PS2 tenía una ambientación de "western" muy chula.

Silvia Martínez

¡HABLA CON YEN!
Escribe a:
■ telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
■ opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".
Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

■ ¿Va a salir algún DLC para *Modern Warfare 3*?

Para los miembros de Elite ya está el primer paquete disponible y seguirán llegando cada mes. Si no eres de Elite lo agruparán en paquetes de 4 mapas y llegarán en 3 entregas, pero no hay fecha todavía. Parece que el primero será en marzo.

■ He visto un trailer de *Battlefield 4*. Y mi pregunta es ¿Es un montaje?

Sí. Aún no hay nada oficial.

Andreu Marqués

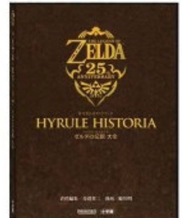
> « EL PRÓXIMO DLC PARA BATTLEFIELD 3 PODRÍA SER UN GRUPO DE MAPAS DE NIEVE, AMBIENTADOS EN AMÉRICA »

Los DLCs de los "shooters"

@Hola, Yen. Felicidades por vuestra revista. Es la primera vez que os escribo y me gustaría que me respondierais.

■ ¿Van a salir más DLCs para *Battlefield 3*? Si es así, ¿cuánto valdrán?

Sí, se rumorea que el siguiente (tras *Back to Karkand*, incluido en la edición limitada) serán mapas ambientados en la nieve, en un lugar de Norteamérica.



ESTE LIBRO con toda la historia de Zelda ha sido lanzado en Japón con motivo del 25 aniversario. No se sabe si llegará traducido aquí.

El libro de Zelda

@Hace poco me enteré de que habían sacado un libro que explicaba detalladamente la historia de Hyrule y la cronología de los *Legend of Zelda*.

■ ¿Se sabe si este libro saldrá en España y cuándo?

No se sabe. De momento solo ha salido en Japón y está en japonés. Dependerá de Nintendo Europa.

■ ¿El *Resident Evil I* que pusieron hace poco a la venta en PS Store está en español?

Supongo que te refieres al *Director's Cut* que salió hace un año. Está en inglés con textos en castellano.

■ Por último, ¿existe algún FPS para PS3 que tenga una campaña larga?

Pues tienes *Far Cry 2* y el recopilatorio *The Orange Box*, que incluye *Half Life 2*.

Roberto Caloca

Skyrim, Game of The Year

@Hola Yen, soy un fiel lector de la revista desde el año 97, usuario de una PS3 y una PSP, y tengo un par de dudas que me gustaría me resolvieras. Gracias de antemano, ahí van:

■ He oído que saldrá una edición Game Of The Year de *Skyrim*, en la cual estarán solucionados todos los problemas de la versión de PS3. ¿Me lo puedes confirmar? ¿En caso de que sea cierto, cuando saldría?

Las ediciones Game of The Year suelen incluir todos los parches y DLCs lanzados para el juego en cuestión, así que es casi seguro.

■ ¿Sabes si tiene previsto Rockstar hacer secuelas de juegos como *L.A. Noire* o *Red Dead Redemption*, o se trata de proyectos puntuales de la compañía?

Acaba de salir una información en la que Rockstar afirma su intención de lanzar una nueva entrega de *L.A. Noire*. Y no me extrañaría que *Red Dead* corriera la misma suerte (y nosotros encantados).

Francisco Rodríguez Lavado

Dudas sobre las portátiles

@Buenas, Yen. Bueno, soy seguidor de la revista desde hace ya unos años y es la primera vez que escribo a la revista. A ver si me puedes responder a unas preguntas:

■ ¿Merece la pena comprar PS Vita o Nintendo 3DS?

Claro que merece la pena, si tienes el dinero y quieres invertir en dos buenas consolas que innovan cada una a su manera.

■ ¿El juego *Resident Evil Revelations* será exclusivo para la Nintendo 3DS o saldrá más adelante para la PS Vita?

No se ha dicho nada. Me ex- ▸▸

vuestra OPINIÓN



3DS y Vita

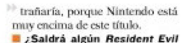
Rodrigo Teixeira Goas

Falta poco más de un mes para que 3DS cumpla su primer aniversario. Un año no exento de polémica tras la bajada de precio, el Circle Pad Pro, el pobre catálogo inicial... Una polémica sólo comparable con la que ha generado su principal competidora en el mercado, Vita, solo que no ha cumplido apenas el mes de vida en tierras niponas. Sus méritos, una fallida actualización el primer día, elevado precio, catálogo de dudoso interés y precios de las tarjetas por las nubes. Añadamos al guiso unos tops de ventas inesperados (en el éxito de uno y la decepción de otros), rumores de revisiones de la más veterana y de bajada de la recién llegada, y tenemos el caldo de cultivo para cientos de comentarios, posts, noticias, blogs... Ambas consolas han debutado con un discreto catálogo que, pasados los dos días de colas y locura colectiva, han conducido al rápido enfriamiento de los ánimos de los jugadores.

En mi caso, ante el panorama que se avecina, creo que seguiré siendo fiel a mi DS Lite y GBA SP por un tiempo. No vaya a ser que Vita rebaje su precio 60 euros de golpe o salga una revisión de 3DS con dos slide pad.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Estás haciendo un análisis un poco duro. Es cierto que se han cometido errores, pero también que la situación económica actual tampoco ayuda. Démosles algo más de tiempo a las dos para valorar su éxito con más criterio.



Felicidades, Ralph Baer

Daniel Valerón Iriarte

Ya nadie parece recordarlo. Pero allá por el año 1972 la primera videoconsola doméstica creada por el inventor e ingeniero Ralph Baer fue lanzada en Estados Unidos. Ahora entramos en el año 2012 y la Magnavox Odyssey cumplirá los 40 años, tanto ella como la industria del videojuego doméstico. Y casi tantos como yo, que con mis 37 años he nacido, crecido y evolucionado con esta industria. En todo este tiempo he vivido cien mil aventuras, he conocido miles de héroes y he adquirido cientos de juegos como auténticas reliquias que conservo en mis estanterías. Gracias, industria, por hacerme soñar todos estos años, gracias Hobby Consolas por formar parte de este recorrido, pero sobre todo, gracias Ralph Baer por comenzar lo que tenemos hoy en día. Felicidades anticipadas por tu 90 cumpleaños previsto para el 6 de marzo del 2012.!

Yen: Te felicito por recordar la gran influencia de este hombre como pionero en el mundo de los videojuegos. Afortunadamente sí que se le recuerda, como demostró el hecho de que le concedieran la Medalla Nacional de Tecnología en Estados Unidos en 2006, entregada por el entonces presidente de aquel país George W. Bush. Tampoco hay que olvidar que inventó el juego Simon, que tuvo un notable éxito en los 70 y los 80. Ante la trepidante evolución del sector, a veces nos olvidamos de recordar a los hombres que hicieron que todo esto haya sido posible.

trañaría, porque Nintendo está muy encima de este título.

■ **¿Saldrá algún *Resident Evil* para PS Vita?**

Que saldrá, seguro. Ahora, no sé ni cuándo ni qué *Resident* será.

■ **¿Cuál de las dos portátiles tiene o tendrá mejor catalogo?**

Aún es pronto para decirlo. PS Vita entra con el catálogo más numeroso que ha tenido una consola en su lanzamiento. A 3DS le espera un buen año. Ya sabes, Sony siempre tiene respaldo de las 3rd parties y Nintendo cuenta con sus juegos, que son una garantía. Ninguna va a quejarse de escasez...

Daniel Martínez García.



LOS FORMATOS PANORÁMICOS no se ajustan siempre exactamente a nuestras televisiones. Sucede más con las películas que con los videojuegos. Podemos realizar ajustes, pero a veces es imposible eliminar los bordes negros.

> « NADIE DUDA DE QUE PS VITA TENDRÁ SU PROPIO RESIDENT EVIL, PERO AÚN NO SE SABE NI EL TÍTULO NI LA FECHA »

¿Nueva consola de Sega?

@Hola, Yen. Soy un gran fan de la revista, gracias por publicarme el pasado mes de noviembre mis preguntas. Este mes tengo otras que creo que me puedes responder;

■ **He estado indagando en la red y mi sorpresa es que Sega y Apple, han creado un grupo empresarial llamado Sega-Sammy Group. ¿Esto es cierto? Se rumorea mucho sobre una nueva consola de Sega muy potente que haga la competencia a la nueva Wii U, llamada Sega-Sammy Dreamcast 2, que llevaría Blu-ray, wifi y disco duro de 32GB. ¿Esto es verdad?; también se confirmaría la fecha para el 12/12/2012. Si es verdad, ¿me podrías facilitar todo lo que sepas? Muchas gracias por todo y seguid así. Un abrazo de un fan vuestro.**

Menudo cacao tienes, colega. A ver, es cierto que existe Sega-Sammy Holdings, pero a raíz de la fusión con Sammy, una empresa de recreativas japonesa. Pero no tiene que ver con Apple. Todos los datos sobre esa supuesta Dreamcast 2 no son ciertos, lo siento.

Bruno Monterroso Godinho

Los formatos panorámicos

@Muy buenas Yen, soy Daniel de Córdoba. Antes de nada, quería felicitaros por vuestro espléndido trabajo. Os sigo desde el nºl y, la verdad, decir que tenéis mérito es poco. Vayamos al grano, tengo algunas preguntas para ti, que espero me contestes porque me estoy volviendo loco:

■ **Tengo una Playstation 3 slim PAL y hace poco compre unos Blu-Ray por medio de la pagina www.zavvi.es. Desde esta página, tanto los juegos como las películas son región PAL-UK y utilizo una televisión SHARP LED de 32''. El problema es el siguiente: resulta que al poner las películas (ejemplos como Sucker Punch o X-Men) se me ven con bordes negros arriba y abajo de la pantalla, y la imagen no se ve todo lo bien que debería. He consultado por Internet y no he conseguido respuesta alguna. ¿Crees que se debe a las regiones de la consola y los Blu-Ray? ¿Puede ser por la configuración de la consola? ¿Puede ser problema de la televisión?.**

El formato PAL-UK es perfectamente compatible con España. Muchas películas están rodadas en formatos aún más panorámicos que los que ofrecen las televisiones, y eso provoca que se vean esos bordes. Puedes intentar ajustar todo lo que puedas tu TV y la consola, es posible que consigas disminuir en parte esos bordes, pero habrá películas con las que será imposible. Si en la descripción de la peli aparece la proporción 1:85:1, vas a ver las barras negras.

Daniel Fernández Viedma

Quiere más zombis

@Hola, Yen. Antes que nada, feliz año a ti y a toda la redacción, aunque sea con un poco de retraso. Bueno, a lo que voy, de nuevo soy Christian Sanchez "El Reclu", te vuelvo a dar guerra por 3ª vez, aunque tranquilo, que ya no te molesto más en por lo menos un año, xD:

■ **A pesar de que el nuevo *Resident Evil O.R.C.* tendrá online, ¿se podrá jugar solo?, es que yo no juego online, y me encanta...**

Como verás en el preestreno que llevamos este mes, sí que puedes jugar solo, pero la experiencia de juego está orientada al online. Si juegas en solitario, tendrás que conformarte con la Inteligencia Artificial como único aliado

■ **¿El nuevo pack de *Silent Hill*, incluirá solo el 2 y 3?, yo creo que lo aprovecharían más si incluyen el 4, aunque sea el peor...**

Pues va a ser que no. Solo incluirá el 2 y el 3. El primero aún se puede descargar en PSN.

■ **He oído que están haciendo de "extrangis" *Left 4 Dead 3* y que los personajes serán esta vez famosos, y que será alguno de estos candidatos: Jackie Chan, Chow Yun Fat, Jason Statham, Katy Perry, Bruce Campbell, entre otros, ¿sabes si es cierto?**

Sí, y el tío de la vara... No, no hay nada de eso, ni en realidad del juego. De hecho Valve sigue lanzando actualizaciones para el 2. Tocará esperar para saber más.

Christian Sanchez "El Reclu". Madrid

Busca Beyond Good & Evil

@Hola, Yen. Para empezar, quisiera decir que me encanta tu sección y que siempre es lo primero que miro cuando abro la revista. Bueno, aquí van mis dudas!

■ **¿Que nota le disteis a *Beyond Good & Evil* (por apartados)?**

Graficos 75, Sonido 90, Duración 82, Diversión 86, Puntuación 85.

■ **¿Se sabe algo de BG&E 2, una fecha o algo?**

No, pero ya es seguro que saldrá en la próxima generación.

■ **He visto que en la revista no pone la nota de Red Dead Redemption GOTY. ¿Es igualmente un imprescindible?**

Pues cuenta con que se trata del mismo juego, es decir, una obra maestra, pero con todos los descargables y a un precio muy competitivo. Tú dirás...

■ **Y por último: ¿por qué muchos programadores dicen que acaba su saga (por ejemplo *MGS4*) y luego anuncian un siguiente título? ¿Porque *MGS 5* ya ha sido confirmado no?**

Hay que tener en cuenta que tras acabar un juego, los programadores acaban tan saturados, y más si se trata de una saga con varias entregas, que en ese momento lo que les pide el cuerpo es dejar esa franquicia ya aparcada y dedicarse a otras cosas. Pero claro, pasado un tiempo, si se trata de un juego de tanto éxito como *Metal Gear*, pues se lo piensan, la compañía les presiona, reciben peticiones de los fans... y cambian de opinión.

AlexSan



BEYOND GOOD & EVIL 2 del que solo se ha visto un trailer en el E3 de 2010, saldrá finalmente en la siguiente generación, según ha confirmado Michel Ancel. La enorme dimensión de sus mundos es la causa de esta decisión

Le encanta la saga Halo

@Hola, Yen. Hace un año que sigo vuestra revista. Ah, por cierto, felicidades atrasadas





HALO 4 sigue en desarrollo por parte de 343 Industries, aunque no se ha vuelto a saber nada desde su presentación en el pasado E3. Se rumorea que a finales de febrero Microsoft dará nuevos datos sobre el juego, que llegará a final de año.

por vuestro 20 aniversario.

■ **Soy un gran fan de la saga *Halo*. ¿Podrías decirme las notas que le pusisteis a todos los videojuegos de la saga?**

El primer *Halo* llevó un 94, *Halo 2* un 95, *Halo 3* un 96, *Halo 3 ODST* un 95, *Halo Reach* un 96 y *Halo Wars* un 86.

■ **Me gustan mucho las películas de *Resident Evil* y el género zombis, he visto que va salir *Operación Raccoon City*. ¿Crees que merece la pena comprarlo?**

Si te gusta mucho la saga y te mola jugar online y con amigos, sí. Pero ten en cuenta que no es un *Resident* al uso, con su argumento currado y tal. Para eso deberás esperar al 6.

■ **Volviendo a *Halo*, ¿se sabe algo más de *Halo 4*?**

Su lanzamiento sigue previsto para finales de año. Se rumorea que en breve Microsoft hará un gran anuncio.

■ **¿La saga *Gears of War* tendrá continuación?**

No sé. El amigo Cliff Bleszinski dice que no tienen planes de momento, y que solo la retomarán si tienen algo nuevo que ofrecer. Tampoco dice si sería en esta o en una futura generación. Vamos, que apuestes por un *Gears of War* para la próxima consola de Microsoft.

■ **He oído rumores sobre *Battlefield 2143*, ¿Saldrá como un videojuego nuevo o un DLC para *Battlefield 3*?**

SOUL CALIBUR V es un gran juego de lucha, completo y muy espectacular, pero no sorprende tanto como los anteriores.

Tú lo has dicho, son rumores nada más, aunque es más probable que salga un *Battlefield* ambientado en el futuro que un *Battlefield 4*. También se ha escuchado que DICE trabaja en *Mirror's Edge 2*.

■ **¿Saldrá algún *Fallout* nuevo pronto?**

Como dije el mes pasado, Bethesda ha andado en litigios con él, por la posibilidad de lanzar un juego persistente basado en la saga. Si lo hay, no va a ser pronto.

■ **Tengo algo de dinero ahorrado y estoy dudando entre algún juego o una consola, cuál cogerías. ¿PS Vita o 3DS?**

¿Cuánto dinero tienes? Porque si no tienes más de 150 euros, tendrá que ser 3DS. Si tienes 300, pues hombre, una PS Vita. También depende de qué tipo de juegos te gusten, sí te molan las 3D, si prefieres alta tecnología y otras prestaciones, etc.

Pelayo Tomillo

Deseando Kingdom Hearts

@ **¡Hola, Yen! Leo vuestra revista desde hace 5 años y tengo varias preguntas que espero sean respondidas. Gracias.**

■ **¿Se sabe algo de *Kingdom Hearts 3* y para qué consola saldrá? ¿Qué puntuación se llevaron el I y el 2?**

No hay nada sobre la tercera entrega. Solo rumores de que puede estar en desarrollo, y de que Square ha afirmado que se pondrá de lleno con él cuando acaben *Final Fantasy Versus XIII*. El 1 llevo un 90 y el 2 un 94.

■ **¿Existirá *Kingdom Hearts* en PS Vita?**

No lo tengo tan claro como otros títulos, pero si tengo que apostar, diría que sí.

■ **¿Podría salir a la luz una recopilación en HD para PS3 de *Kingdom Hearts I y 2*?**

Estaría muy bien. No hay ninguna noticia al respecto, pero no lo descartaría.

■ **Nunca he jugado ningún *Soul Calibur*. ¿Debería empezar con *Soul Calibur V*?**

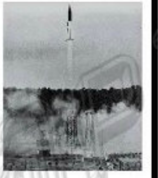
Claro, no necesitas conocer nada de los anteriores. Es más, si no has jugado a ninguno casi mejor, porque éste no innova demasiado.

Marcos Santiago, Zaragoza

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **Un esperado lanzamiento para mi es SNIPER ELITE V2 para PS3 ya que disfruté de su predecesor. Todavía no habéis contado nada del argumento y sé que lo haréis. Lo del título de V2 parece que es versión 2 pero, ¿no os suena al misil balístico V2 que inventaron y usaron los nazis en la segunda guerra mundial? Puede que detrás de ese argumento de infiltrado se esconda la búsqueda de los diseños o contactar con los científicos que lo desarrollaron como ocurrió en realidad, y que EEUU y la Unión Soviética utilizaron para desarrollar sus programas espaciales. Es sólo una hipótesis de uno de vuestros lectores fieles. Un abrazo. Espero no acabar en ¡QUE ME DICES!**



Yen: Lo siento, no he podido resistirme... Pero te doy mi enhorabuena por tu teoría, da gusto con vosotros.

@ **Hola Yen! Soy fan de la revista y quería preguntarte que para ti cuál de todos los juegos que existen en todo el mundo, hasta los made in china, ¿cuál es tu favorito?**

Yen: Si tengo que incluir los made in China, ya no sé que decirte...

@ **Yen, ¿con quién has pasado San Valentín: con un tío o una tía?**

Yen: Con los dos, con mi tío y con mi tía, que son como dos tortolitos...

✉ **Yen, yo soy tu padre...**

Yen: ¿Sí? Pues recuerda que el año pasado prometiste regalarme un coche por responder a 1000 preguntas en 12 meses...

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE [...]R

PÁGINA 112

STREET FIGHTER X TEKKEN enfrenta a los personajes más legendarios de estas dos sagas de lucha. ¡El sueño de cualquier aficionado al género!

PÁGINA 110

RE: OPERATION RACCOON CITY

Las calles de Raccoon City están infestadas de zombis, pero no es algo que nos preocupe... porque para hacer este preestreno hemos contado con la ayuda de otros tres agentes, en un emocionante modo cooperativo online. ¿Os atrevéis a ver lo que nos hemos encontrado?



PÁGINA 116

NINJA GAIDEN III. Sólo un guerrero como Ryu Hayabusa podía irrumpir en nuestras consolas de una forma tan "cortante". Descubrid nuestra primera impresión.



PÁGINA 114

KID ICARUS UPRISING. Uno de los primeros anuncios para 3DS, por fin en nuestro poder.

EN ESTE NÚMERO...

Los aficionados a la acción se lo van a pasar "de miedo" (nunca mejor dicho) con el regreso de sagas clásicas de terror, lucha y disparos. Se nos acerca una primavera muy movidita.



LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN reflejará fielmente los acontecimientos de los capítulos segundo y tercero de esta saga.

2 EL DESARROLLO será más cercano a un juego de acción táctica que a los "survival horror" de Capcom.

3 EL MULTIJUGADOR cooperativo para cuatro jugadores nos brindará los mejores momentos de la campaña.

23 de marzo ■ Capcom ■ Acción

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

¿Como es posible que nadie se haya enterado del ataque zombi que tuvo lugar en Raccoon City? Pues gracias a nuestro equipo, que se encargará de "limpiar" la ciudad.

LOS ZOMBIS NO SON LO PEOR QUE UNO SE PUEDE ENCONTRAR en Raccoon City. Esta pequeña ciudad se va a convertir en un campo de batalla en el que se enfrentarán tres bandos: las fuerzas del gobierno, los monstruos y el servicio de seguridad de Umbrella, a quienes controlamos. Aunque podremos jugar en solitario, el objetivo de *Operation Raccoon City* será reclutar a tres compañeros a través de Internet y cumplir misiones tácticas, como recuperar una cepa del virus G, destruir unos documentos o llegar a un helicóptero por la vía rápida de "disparar a todo lo que se mueva".

LA AMBIENTACIÓN recogerá lugares y personajes de la segunda y tercera entregas de la saga. Tanto el diseño de los muertos vivientes, licker y hunter, como el uso de plantas curativas o granadas de tres tipos, nos traerán a la memoria los mejores momentos de *Resident Evil*.

El sistema de control, obra de los responsables de *SOCOM Confrontation*, será muy fluido, y dependiendo de nuestro éxito en cada operación ganaremos puntos de experiencia con los que comprar nuevas habilidades y equipo para nuestros hombres. Y todo sin dejar de lado apariciones puntuales de nuestros héroes Leon, Jill o Claire Redfield.

PRIMERA IMPRESIÓN

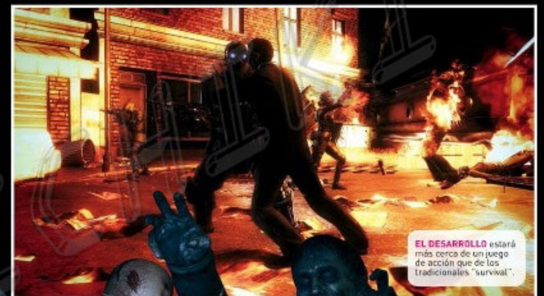
No será un *Resident Evil* al uso, sino un "shooter" táctico que conservará su genial ambientación. La experiencia será mucho mejor con amigos, en el modo online.



LOS PERSONAJES CONTROLABLES serán seis miembros del servicio de seguridad de Umbrella, con capacidades y armamento específico.

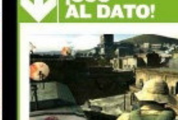


LOS HECHOS corresponden con lo ocurrido en Raccoon City en la segunda y tercera entrega de la saga. Se recuperarán muchos personajes y localizaciones.



EL DESARROLLO estará más cerca de un juego de acción que de los tradicionales "survival".

¡OJO AL DATO!



Expertos en acción...

ES UN DESARROLLO DE SLANT SIX GAMES

Aunque los personajes pertenecen a Capcom, lo ha desarrollado este equipo, que ya sacó adelante los *SOCOM Fireteam Bravo 3* y *Tactical Strike* de PSP y *SOCOM Confrontation* para PlayStation 3.

CUATRO JUGADORES UNIRÁN SUS FUERZAS EN LA CAMPAÑA ONLINE COOPERATIVA

LOS ZOMBIS serán muy numerosos, aunque habrá enemigos peores, como los licker, hunter o Nemesis.



LOS ENEMIGOS FINALES, como el Dr. Birkin y Nikolai, no siempre se podrán eliminar. A veces nos limitaremos a huir.

Entrevista en HOBBYNEWS.es

■ 9 de marzo ■ Capcom ■ Lucha

STREET FIGHTER X TEKKEN

Desde hace años han sido rivales, pero ahora han decidido acercar posturas... Ryu quiere "acercar" su Puño de Dragón a la cara de Jin, por ejemplo.

LAS CLAVES



1 LAS PAREJAS. Elegir una bien complementada será importante para ganar. Hasta habrá algunas combinaciones especiales.



2 LOS SUPER ATAQUES y los combos especiales serán la salsa de los combates. ¡Dominad los nuevos!



3 EL ESPECTÁCULO en los modelos, movimientos y juegos de cámara va a elevar el listón del género.

■ **SE ACABARON LAS DISCUSIONES** acerca de qué saga es mejor. Ni *Street Fighter*, ni *Tekken*, sino las dos. Por primera vez, ambas franquicias se verán las caras en un "crossover" peleón. Más de 40 luchadores (acaban de confirmarse Akuma y Ogre) procedentes de los dos universos tendrán cabida en este título... Bueno, más de 40 si jugáis con PS3, que contará con 5 personajes exclusivos: Cole (de *Infamous*) y la pareja formada por Kuro y Taro, dos gatitos muy "japo" que os sonarán de los primeros tiempos de PlayStation. Otros personajes "jachondos" serán Pac-Man montado en un Mokujin (¡!) y un Megaman venido a menos. La versión de 360 tendrá en exclusiva a... nadie. Parece ser que la gestión de licencias era complicada en la consola de Microsoft y los chicos de Capcom acabaron por rendirse. Por supuesto, también habrá luchadores serios, como Ryu, Heihachi, Guile, Kazuya... Y quizá algún otro más, todavía por confirmar. Como es normal en estos juegos cruzados, serán peleas de 2 contra 2, pero luchando por turnos.

→ **LA FLEXIBILIDAD** del juego nos permitirá cambiar de un miembro del equipo a otro en pleno combate, ejecutar maniobras combinadas e incluso tener a los dos miembros de tu equipo atacando a la vez... La maniobra más extrema se llamará Pandora: al activarla, sacrificaremos a un luchador para que el otro sea superpoderoso por unos segundos. Todo esto también llegarán a una versión para Vita que se lanzará unas semanas después.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Cada combate es un frenesí de espectáculo y color. Para colmo, la jugabilidad incluye muchas novedades. Por ahora, todo es la bomba...



LAS GEMAS que ya hemos visto en otros juegos de lucha de la casa volverán. Las podremos asignar a los luchadores para hacerlos más eficaces en combate.



EL HUMOR estará mucho más presente que en otros *Street Fighter*. Los más "jarcor" encontraréis montones de bromas privadas y referencias a otros títulos.





EL SISTEMA DE JUEGO será en 2D, pero con constantes y vistosos movimientos de cámara.

■ ¿QUÉ UNIVERSO ES MÁS PODEROSO? VOSOTROS DECIDÍS ■

¡OJO AL DATO!



Se quedaron fuera...

PUDO HABER HÉROES EXCLUSIVOS DE 360

Yoshinori Ono, el director del proyecto, ha comentado que hicieron todo lo posible por incluir personajes de Xbox en el juego, pero el tiempo se les echó encima. Ha dicho que le hubiera encantado contar con Marcus Fenix (*Gears of War*) y el Jefe Maestro (*Halo*). ¡Una pena!



EL MUNDO está amenazado, pero Nintendo ha resucitado al ángel Pit para que le dé su protección.

LAS CLAVES

1 **CADA FASE** se dividirá en tres partes: una de vuelo y disparos, otra de combate en tierra y el enfrentamiento con un jefe.

2 **LAS ARMAS** serán de 9 tipos: espadas, garras, cañones, báculos, arcos... Sus ataques serán diferentes.

3 **EL MULTIJUGADOR** admitirá 6 jugadores, y tendrá 2 modos: todos contra todos y batallas de 3 contra 3.

23 de marzo | **Nintendo** | **Acción**

KID ICARUS UPRISING

Los ángeles lo observan todo desde su atalaya celestial, como el bueno de Pit, un jovenzuelo al que Palutena, la diosa de la luz, envía a la Tierra para poner fin a la locura de la pérfida diosa Medusa.

NINTENDO TIENE DECENAS DE PERSONAJES, y la mayoría cuenta en su haber infinidad de juegos. No es el caso de Pit, protagonista de *Kid Icarus*, que no descendía de los cielos desde que debutara en NES (sin contar su cameo en *Super Smash Bros Brawl*). El encargado de dirigir su nuevo proyecto ha sido Masahiro Sakurai, creador de *Kirby* y del propio *Smash Bros*.

El desarrollo estará repleto de acción, con una estructura fija para los niveles. Empezaremos surcando el cielo mientras disparamos, en forma de shooter aéreo (al estilo de *Space Harrier*). Luego bajaremos a tierra para derrotar enemigos a distancia o con golpes cuerpo a cuerpo, con una dinámica de beat'em up. Finalmente, habrá que derrotar a jefes, como el cancerbero, un caballero oscuro o la hidra, que serán los tres primeros del juego.

EL CONTROL SERÁ MUY PECULIAR. Con el joystick izquierdo moveremos a Pit; con el botón L atacaremos, y con la pantalla táctil rotaremos la cámara y fijaremos una retícula para atacar. Habrá nueve tipos de armas, con múltiples subcategorías que permitirán disparos recargados o en ráfagas, así como "zumbar" cuerpo a cuerpo. El juego vendrá acompañado de un soporte para apoyar la consola y que así sea más cómodo usar el stylus. Los zurdos, si lo desean, podrán dirigir a Pit con el Botón Deslizante Pro.

Kid Icarus tendrá multijugador para 6 usuarios, aunque cada uno deberá tener una tarjeta del juego. Además, la aventura incluirá diálogos, aunque en inglés. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El control es frenético y original, con multitud de armas, y los gráficos son vistosos. Apuntadlo en la lista de futuribles de 3DS.



LOS JEFES aguardarán nuestra visita al final de cada capítulo. La hidra, por ejemplo, nos hablará, y sus palabras variarán según qué cabeza le cortemos en primer lugar.



LOS VEHÍCULOS aparecerán en ciertos momentos de la aventura para facilitarnos las cosas y dar algo de variedad. Qué ángel más apañado es este Pit, ¿no os parece?



EL CONTROL combinará el joystick, el L y la pantalla táctil a un ritmo realmente frenético.

¡OJO AL DATO!



En la tienda virtual...

EL ORIGINAL DE NES, REMASTERIZADO

Kid Icarus, el juego original de NES, está disponible en la eShop de 3DS desde el mes pasado. Los niveles son los mismos que en la veterana consola de Nintendo, pero se han adaptado al efecto 3D de la portátil. Mientras llega el 23 de marzo, es una buena manera de recordar los orígenes de Pit.

NINTENDO RESCATARÁ A UNO DE SUS PERSONAJES MÁS VETERANOS PARA TRASLADARLO AL UNIVERSO 3D



EL CALDERO MALIGNO es un sistema que permitirá ajustar la dificultad antes de cada capítulo, de 0.0 a 9.0. A más dificultad, más y mejores armas conseguiremos.



LAS PUERTAS DE INTENSIDAD solo se abrirán si estamos jugando con un cierto nivel de dificultad. Por ejemplo, ésta solo cederá si jugamos al menos en nivel 5.0.



LAS CLAVES

1 EL CONTROL será mucho más accesible que en los dos primeros juegos, aunque perderá algo de técnica.

2 EL MODO ONLINE, cooperativo y "contra todos" [para 8 jugadores] entrará en esta saga por la puerta grande.

3 EL ARGUMENTO va a mezclar localizaciones reales, con monstruos y elementos de la mitología japonesa.

■ 23 de marzo ■ Tecmo Koei ■ Acción

NINJA GAIDEN 3

Lo peligroso no son las armas, sino los brazos que las empuñan. En este caso, el brazo pertenece a un asesino ninja, y para colmo es objeto de una antigua maldición.

■ **NO HAY NADA QUE PUEDA DETENER A RYU HAYABUSA.** Ya le hemos acompañado desde su aldea en el Japón medieval hasta las puertas del infierno, pero en esta ocasión se va a atrever con localizaciones reales, como las calles de Londres o el desierto de Rub´al Khali (el mismo que aparece en *Uncharted 3*). Su misión consistirá en deshacerse de una misteriosa organización terrorista, armado con la Espada del Dragón y otros recursos ninja, como kunais, shuriken y magia Ninpo.

Con lo que no contábamos es con que Ryu tendrá que soportar una maldición: nada más comenzar el juego, nos enfrentaremos al Regente de la máscara, un alquimista que infectará nuestro brazo derecho con un conjuro que nos hará pagar por todas las vidas que seguemos (que no van a ser pocas). Y nuestros problemas no han hecho más que empezar...

➔ **LOS COMBATES SERÁN MUY ÁGILES,** aunque van a perder la dificultad de los juegos anteriores. En su lugar, podremos disfrutar de un enfoque más espectacular, con secuencias QTE y unos golpes finales salvajes. Y en cuanto al control, podremos elegir entre el esquema clásico o el sensor PS Move. Por último, *Ninja Gaiden 3* contará con distintos modos online, cooperativos y versus.

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Acción desenfrenada, con un argumento emocionante... aunque ha perdido la técnica de los dos juegos anteriores.





RYU VISITARÁ LUGARES REALES, como las calles de Londres, o un fuerte abandonado en medio del desierto. Los enemigos sí serán sobrenaturales.



EN EL MODO ONLINE [para ocho jugadores] crearemos a nuestro propio ninja, escogeremos sus habilidades de combate y las mejoraremos con la experiencia.



■ TENDRÁ MODOS VERSUS Y COOPERATIVO A TRAVÉS DE INTERNET ■

LA HISTORIA comienza con el enfrentamiento entre Ryu y este misterioso alquimista, que maldice su brazo.

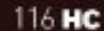
¡OJO AL DATO!

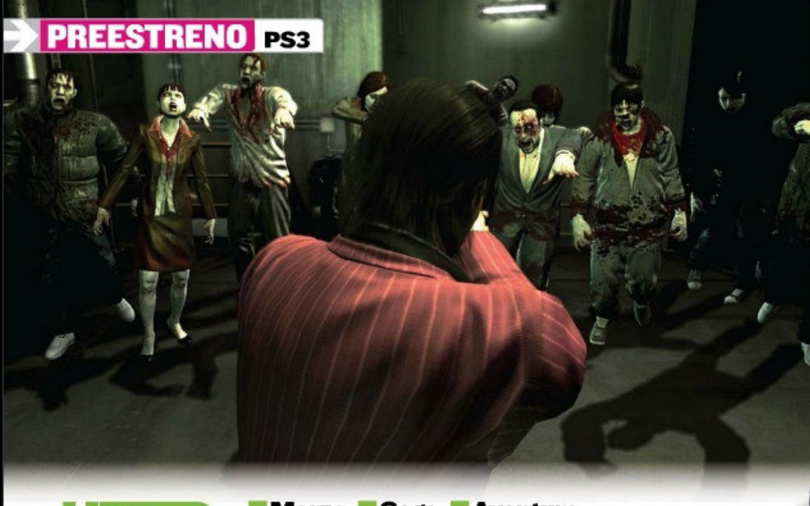


Lo tenéis en las novedades

TAMBIÉN SALE UN NINJA GAIDEN PARA PS VITA

Es una versión [adaptada a la consola portátil] de *Ninja Gaiden Sigma*, la edición especial del primer juego, que ya pudimos disfrutar en PS3. Un beat´em up brillante [y con una dificultad endiablada, por cierto].







EL ARMAMENTO será muy variado. Habrá armas de fuego, motosierras, bicicletas, lanzallamas, máquinas de lanzar pelotas de béisbol, la torreta de un tanque...

LOS MINIJUEGOS darán para horas de ocio: béisbol, karaoke, dardos, billar, golf, pesca, bolos, tenis de mesa... Algunos admitirán la opción para dos jugadores.

LAS CLAVES



1 **LOS PROTAGONISTAS** serán cuatro: Kazuma Kiryu, Shun Akiyama, Goro Majima y Ryuji Goda. Sus caminos se cruzarán.



2 **LOS DISPAROS** serán semiautomáticos, aunque se podrá cambiar a un enfoque manual tipo *Gears of War*.



3 **KAMUROCHO** tendrá, en gran medida, las mismas calles que ya vimos en las anteriores entregas de la saga.

Marzo ■ Sega ■ Aventura

YAKUZA: DEAD SOULS

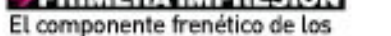
Los zombis y los mutantes han hecho suyas las calles de Tokio y pululan a placer. Por suerte, la mafia japonesa les va a dar un escarmiento a golpe de gatillo.

SEGA REINVENTARÁ SU SAGA DE MAFIOSOS con un "cambio de tercio" en el que nuestros enemigos no serán otros clanes de la yakuza, sino una misteriosa horda de zombis. Podéis estar seguros de que no han aparecido en Kamurocho por arte de birlibirloque; alguien esta detrás, y le tocará averiguarlo a cuatro viejos conocidos: el omnipresente Kazuma Kiryu, Shun Akiyama (al que ya controlamos en *Yakuza 4*) y dos antiguos enemigos, Goro Majima y Ryuji Goda.

Buena parte de la historia se desarrollará en la zona de cuarentena creada a raíz de la invasión. Así, los combates cuerpo a cuerpo de las anteriores entregas dejarán paso a los disparos. Habrá que descerrajar, a ritmo de frenesí, a cientos y cientos de zombis. En algunos momentos nos acompañará un segundo personaje controlado por IA.

LAS ESCENAS DE VÍDEO TENDRÁN UNA CALIDAD ALTÍSIMA y contarán una trama seria. El hilo argumental se desarrollará, principalmente, en la citada zona de cuarentena, pero también podremos pasear libremente por el resto de la ciudad y cumplir numerosas misiones alternativas.

Con los puntos de experiencia, podremos mejorar las habilidades de los personajes. Y con el dinero, participar en múltiples minijuegos: bolos, béisbol, dardos, mahjong... Lo malo es que, según parece, llegará con textos en inglés y voces en japonés.



PRIMERA IMPRESIÓN

El componente frenético de los tiroteos le da un soplo de aire fresco a la saga, aunque a los más puristas puede que no les guste la idea de incluir zombis.

LOS PROTOTIPOS harán de jefes: una lagartija, una mole rocosa, una araña gigantesca...

SHUN AKIYAMA tendrá que olvidarse por un tiempo de su negocio de préstamos.

EL CARISMA DE LOS PERSONAJES MITIGARÁ EL IMPACTO DE LOS ZOMBIS

¡OJO AL DATO!



Paréntesis en la saga...

YAKUZA 5 VOLVERÁ AL ESTILO CLÁSICO

Sega ya está trabajando en la nueva entrega de la serie, que estará ambientada tras los hechos de *Yakuza 4* y en la que visitaremos cinco ciudades de Japón: Tokio, Sapporo, Osaka, Fukuoka y Nagoya.





LAS CLAVES



1 LOS VEHÍCULOS harán las partidas más rejugables en tableros tan nintenderos como el primer mundo de *New Super Mario Bros.*



2 LOS 80 MINIJUEGOS inéditos se podrán jugar en modo libre, y habrá extras tan divertidos como los Bolos Goomba (en la imagen) o el Hexapuzle.

2 de marzo | Nintendo | Minijuegos

MARIO PARTY 9

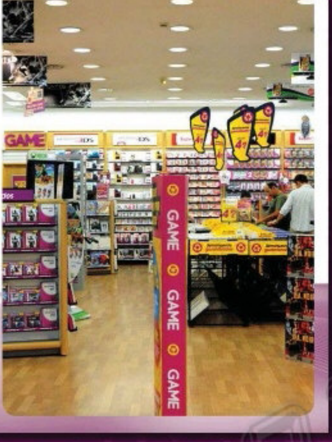
LA SAGA DE TABLERO más longeva de los videojuegos resurge de sus confetis tras cinco años de letargo, y eso se merece una fiesta... pero no una más. Conscientes de la necesidad de revitalizar la serie, los creadores de *Wii Party* (ex miembros de la extinta Hudson, desarrolladora de todos los *Mario Party* anteriores) han decidido dar un vuelco al planteamiento de los tableros: por primera vez, nos desplazaremos juntos en un vehículo, y cada turno determinará quién es el comandante, que podrá arrastrar a sus rivales a las peores casillas y elegir juego según el tipo de espacio en el que caiga.

HABRÁ MÁS DE 80 MINIJUEGOS, en los que volverá a primar la sencillez y variedad de situaciones, tales como lanzar ingredientes con el Wiimote para hacer una pizza, echar carreras plataformeras sobre la nieve o pulsar combinaciones de botones para escalar una cumbre. Pero para momentos cumbre, estarán las batallas contra jefes finales como Lakitu, Chomp Cadenas o el incansable Bowser, que nos obligarán a luchar en equipo, aunque el autor del golpe de gracia recibirá una puntuación extra que podrá ser decisiva. Y olvidaos de acumular estrellas, ya que serán sustituidas por las nuevas miniestrellas (similares a las monedas), cuya recolección proporcionará partidas mucho más reñidas. Con todos estos cambios, ¿a la novena irá la vencida? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Los minijuegos que hemos probado recuperan la frescura perdida en las últimas entregas, y la idea de movernos "en pack" por el tablero agiliza los turnos, haciéndolos más participativos.

GAME
Tu especialista en videojuegos

265 tiendas en toda España

Entra en
www.GAME.es/tiendas
y encuentra tu tienda más cercana

Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

¡Reserva tus juegos en GAME y aprovecha todas sus ventajas!

¡No te la pierdas!



*Válido para los dos modelos de PS Vita: 3G + Wifi o sólo Wifi. Promoción: Un juego a elegir entre los siguientes títulos: F1 2011, Dungeon Hunter, FIFA Football y Virtua Tennis Ed. World Tour

Street Fighter X Tekken
+ DLC "World Warrior Pack"

Fecha estimada lanzamiento 09/03 2012



Promoción limitada a 500 unidades (PS3) y 500 unidades (Xbox 360)

Mass Effect 3
+ DLC N7 Warfare Gear

Fecha estimada lanzamiento 08/03 2012

Promoción limitada a 750 unidades (PS3) y 500 unidades (Xbox 360)

FIFA Street
+ 2.000 puntos

Fecha estimada lanzamiento 15/03 2012



Resident Evil
Op. Raccoon City
+ 2.000 puntos

Fecha estimada lanzamiento 23/03 2012



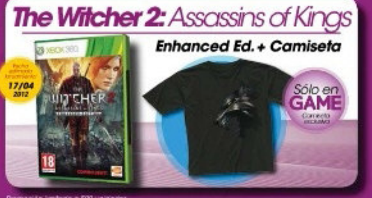
Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm Generations
+ 2.000 puntos

Fecha estimada lanzamiento 31/03 2012



The Witcher 2: Assassins of Kings
Enhanced Ed. + Camiseta

Fecha estimada lanzamiento 17/04 2012



Promoción limitada a 500 unidades

Prototype 2
Ed. Limitada

Fecha estimada lanzamiento 24/04 2012

Sólo en GAME
venta exclusiva



Promoción limitada a 1.000 unidades (PS3) y 1.000 unidades (Xbox 360)

Max Payne 3
Ed. Especial

Fecha estimada lanzamiento 18/05 2012



Promoción limitada a 1.400 unidades (PS3) y 450 unidades (Xbox 360)

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 31/03/12. Impuestos incluidos.

265 tiendas en toda España

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 31/03/12. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

www.GAME.es



265 tiendas en toda España



MUCHO MÁS QUE VIDEOJUEGOS

ESTRENOS


DVD





Tintín: El secreto del Unicornio

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Tintín, Capitán Haddock, Sakharine...**
- Director **Steven Spielberg**
- Precio **15,99 €**
- También en Blu Ray **19,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

ARGUMENTO: El joven reportero del cómic cobra vida gracias a las técnicas más avanzadas de motion capture. Después de descubrir una maqueta que esconde un secreto buscado durante siglos, Tintín y sus amigos acaban en la mira de un villano diabólico.
EXTRAS DVD: La aventura hacia Tintín, E. mundo de Tintín, El quién es quién de Tintín, Milú: de principio a fin, Tintín: la orquestación. *

La Cosa



- Género **Terror**
- Protagonistas **M. E. Winstead, J. Edgerton, E. C. Olsen...**
- Director **Matthijs Van Heiningen**
- Precio **17,95 €**
- También en Blu Ray **24,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

ARGUMENTO: Esta "precuela" del clásico de John Carpenter nos presenta a Kate Lloyd, una paleontóloga que se une a un equipo científiconoruego en la Antártida. Han descubierto una nave extraterrestre y un organismo que parece haber muerto. Sin embargo, un experimento libera al alienígena...
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas / ampliadas, La cosa evoluciona, Fuego y Hielo, Comentarios del director y el productor... *

X-Men Pentalogía







- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Hugh Jackman, Ian McKellen, J. McAvoy...**
- Director **Varios**
- Precio **29,95 €**
- También en Blu Ray **49,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Los fans de X-Men ya pueden hacerse con la recopilación de las cinco películas que se han estrenado hasta ahora: las tres de la serie principal, más X-Men Orígenes: Lobezno y la reciente X-Men: Primera Generación. Incluye horas de material extra para profundizar en la saga de superhéroes más exitosa de la pantalla grande.
EXTRAS DVD: Comentarios, Escenas inéditas, Detrás de las cámaras, Finales alternativos, Como se hizo... *

LIBROS

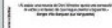
Desnudando a Google

Alejando Suárez Sánchez Ocaña explora en este libro la cara menos amable del buscador, convertido en un monopolio con una enorme capacidad para dirigir y controlar nuestras vidas.

- Editorial **Deusto**
- Precio **17,95 €**

Satori





Nicholai Hel, el asesino más temible del mundo, protagoniza esta novela de Don Winslow. Con la guerra de Corea en pleno apogeo (1951) y Hel en prisión, la CIA le ofrece la libertad a cambio de que acabe con el delegado de la URSS en China.

- Editorial **Roca**
- Precio **21 €**

ESTRENOS

DVD

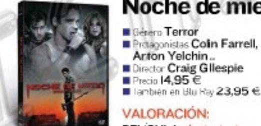
Juego de tronos (1ª temp.)

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Sean Bean, Lena Headey, Peter Dinklage...**
- Director **Varios**
- Precio DVD **37,99 €**
- También en Blu Ray **48,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Llega la primera temporada de esta exitosa serie, que adapta la primera novela de la saga Canción de hielo y fuego. La lucha por el Trono de Hierro ha comenzado, y se extenderá por todo el reino
EXTRAS DVD: Como se hizo, Del libro a la pantalla, La Guardia de la noche, La creación de la cabecera, La creación de la lengua Dothraki... *

Noche de miedo



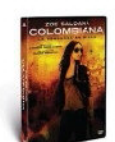


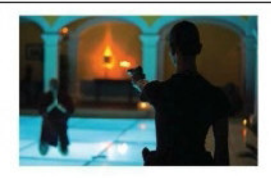
- Género **Terror**
- Protagonistas **Colin Farrell, Anton Yelchin...**
- Director **Craig Gillespie**
- Precio **14,95 €**
- También en Blu Ray **23,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★☆☆

ARGUMENTO: Charlie Brewster, un estudiante de éxito, entabla amistad con un nuevo vecino que parece un tipo genial. Sin embargo, con el paso del tiempo empieza a percibir algo extraño en él y llega a la conclusión de que es un vampiro que se sirve del vecindario para cazar a sus presas. Ahora debe ingeniárselas para deshacerse de él.
EXTRAS DVD: Tomas falsas, Video musical (versión censurada), Squid Man: Extendida y sin cortes. *

Colombiana





- Género **Acción**
- Protagonistas **Zoe Saldana, Amandla Stenberg...**
- Director **Olivier Megaton**
- Precio **18 €**
- También en Blu Ray **21,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Tras presenciar el asesinato de sus padres, una niña colombiana se refugia en EE.UU. con su tío y se entrena para convertirse en asesina profesional. Quince años después, está resuelta a encontrar a los asesinos de sus padres y vengarlos cueste lo que cueste, aunque tenga que sacrificar todo lo que ama.
EXTRAS DVD: Making of con equipo técnico y artístico, Storyboards de las escenas de acción... *



CINE

Lobos de Arga



Los habitantes de un pueblo de Galicia quieren acabar con la maldición del hombre lobo que les ha aterrorizado más de 100 años: deben sacrificar al descendiente de la familia que originó la maldición.

- **Vértice Cine**
- **2 de marzo**

John Carter



Un veterano de guerra, el capitán John Carter, es transportado a Marte inexplicablemente. Allí se verá inmerso en un conflicto de proporciones épicas entre los habitantes del planeta.

- **Disney**
- **9 de marzo**

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.





VÍSTETE PARA VOLVER A RACCOON CITY ▶

Resident Evil está más de actualidad que nunca, entre otras cosas por el próximo estreno de *Operation Raccoon City* en PS3 y Xbox 360. En esta web ya podéis comprar tres modelos de camiseta con diferentes diseños de la aventura.
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 19,50 €



▲ COLECCIONISTA Y CABALLERO

Los fans de los Caballeros del Zodiaco tendrán dos ediciones de coleccionista disponibles cuando llegue el juego el próximo 16 de marzo. Comparten el propio juego y el traje de Sagitario como contenido descargable, pero una edición viene con la caja Myth Cloth y la otra con un casco. Además, cada una tiene su propia camiseta.
Más información en: www.game.es
Precio: 80,95 €



◀ ¿SERAH O LIGHTNING? TÚ DECIDES

Las dos heroínas que protagonizan *Final Fantasy XIII-2* ya tienen su propia figura articulada. Las venden en la tienda oficial de Square-Enix, lo que es una garantía de calidad. Están articuladas para adoptar diferentes posturas de acción, y vienen además con un par de manos alternativas para poder cambiar de arma.
Más información en: www.square-enix-shop.com
Precio: 39,99 €



◀ DÉJALE TUS AHORROS AL COMECOCOS

Seguro que ya le habéis echado el ojo a algún juego de los que saldrán en los próximos meses, así que lo mejor es que vayáis ahorrando para comprarlo. ¿Qué os parece esta hucha? Tiene el diseño de Pac-Man, y además suena cada vez que le metemos unas monedillas.
Más información en: www.planetacomic.net
Precio: 15 €





¡QUÉ MONEDERO MÁS MONO! ▶

Este mes la cosa va de dinero. Si en vez de guardar tu pasta en la hucha de Pac-Man preferís llevarla encima, os proponemos este monedero de Donkey Kong. Es muy seguro, porque tiene una cadena para sujetarlo al pantalón... ¡y un gorila que lo guarda!
Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 14,95 €

CÓMICS

First Wave



Una organización llamada El Árbol Dorado amenaza con traer el caos, pero Doc Savage ha decidido aliarse con Spirit y Batman para detenerlos. Bryan Azzarello crea esta fusión entre el mundo DC y el cómic pulp.

Publicado por: ECC ediciones
Precio: 17,95 €

Gears of War Historias de Guerra

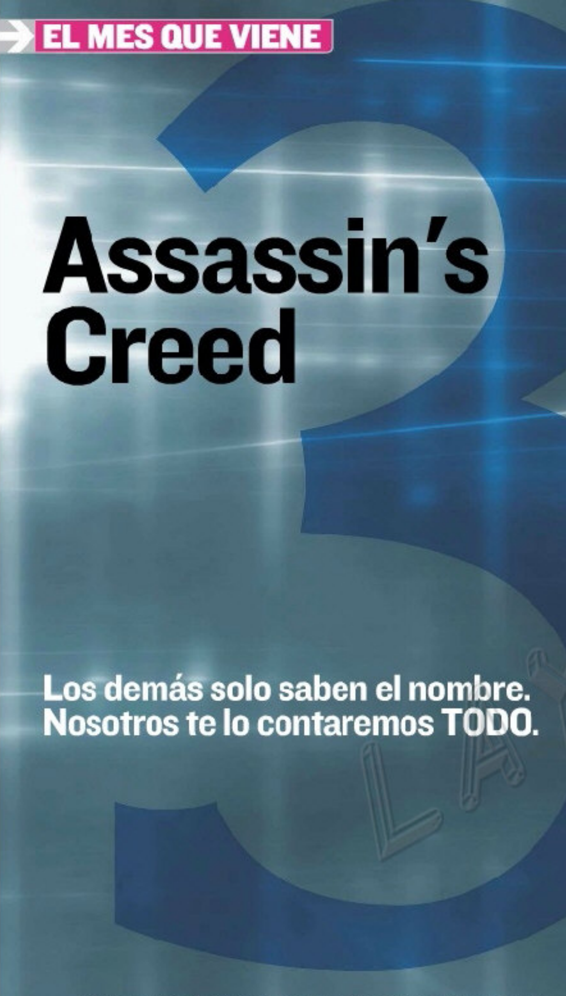


Karen Traviss, que ya escribió las novelas basadas en los juegos, nos cuenta en este cómic lo que nunca salió a la luz acerca de la polémica Guerra del Péndulo.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 12,95 €

HOBBY SHOPPING

→ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Assassin's Creed

Los demás solo saben el nombre. Nosotros te lo contaremos TODO.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fingairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid
Tlf. 902 11 13 15. Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf: 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf: 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 35. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf: 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf: 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 03/2012

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA:
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 70 43 63
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C.V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por





Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

